昭和61年3月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第3号(通巻8号) ファミリーコンピュータ・ファミコンファミリーベーシックは任天堂の商標です。

月刊ファミリーコンピュータMagazine

380 YEN

春休み特大号

新作必勝法

●グーニーズ●マグマックス
●サーカスチャーリー
●ジャイロダイン

●バルトロン●影の伝説
●ザ・キャッスル●セクロス
●テラクレスタ●3Dウガウガ
●マイティ・ボンジャック●魔界村
●ピットストップII●グラディウス
●ピットストップ II ●グラディウス
●フェアリーランドストーリー
●グレートソードマン
●ハイドライド・スペシャル

マップで完全攻略

●エグゼドエグゼス
●テグザー●ソンソン

ツインビーいきなり10機技ほか

超技(ウルトラテクニック)50

MARCH 3

ゼルダの伝説全キャラ紹介

ファミリーコンピュータ Magazine
1986 3月号
昭和61年3月10日発行
第2巻第3号(通巻8号)
発行人 栃窪宏男
編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231㈹
編集部直通☎03(459)1700㈹
特別定価380円

今、ソフトは買う時代から書き換える時代へ!!

ファミリーコンピュータ™ディスクシステム

ディスクシステムはファミリーコンピュータのニューメディア

RAMアダプタ

ディスクドライブ

ディスクドライブ
RAMアダプタ
希望小売価格 15,000円

1枚のディスクカードで　様々なソフトに書き換えることができる。

ディスクカード1枚の記憶容量がROM式カセットの約3倍。

"自分の記録"を　ディスクカードに残すことができる。

ディスクカード

任天堂の工場でゲームソフトを書き込んだディスクカードに、解説本を付けて販売致します。

希望小売価格	希望小売価格
2,600円	2,500円
(解説本付)	(取扱説明書付)

ディスクライターを使って、ディスクカードのゲームソフトを書き換えることができます。

書　換　料　500円
(1ソフト)

ディスクカードは、パソコンに使用されているフロッピーディスクとは全く違う、渦巻き磁化記録方式の採用で高速度のデータの書き込み、読み出しをすることができます。

ディスクドライブは、記録されたデータを専用特殊ヘッドを使って読み出したり、書き込んだりする装置です。

RAMアダプタは、ファミリーコンピュータ本体のカセットコネクタに差し込むと、"書き換えができるROM式カセット〃の役割りを務めます。

任天堂株式会社

□本　　社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番　TEL(075)541−6113番(代表)
□東京支店　〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22　TEL(03)254−1781番(代表)
□大阪支店　〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32　TEL(06)271−4155番(代表)
□名古屋営業所　〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号　TEL(052)571−2506番(代表)
□札幌営業所　〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地　TEL(011)621−0513番(代表)
□岡山営業所　〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号　TEL(0862)52−1821番(代表)

雑誌 17775—3　© by Tokumasyoten 1986　印刷　凸版印刷　Printed in Japan

昭和61年3月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第3号(通巻8号) ファミリーコンピュータ・ファミコンファミリーベーシックは任天堂の商標です。

月刊ファミリーコンピュータMagazine

380 YEN

春休み特大号

新作必勝法

●グーニーズ●マグマックス
●サーカスチャーリー
●ジャイロダイン

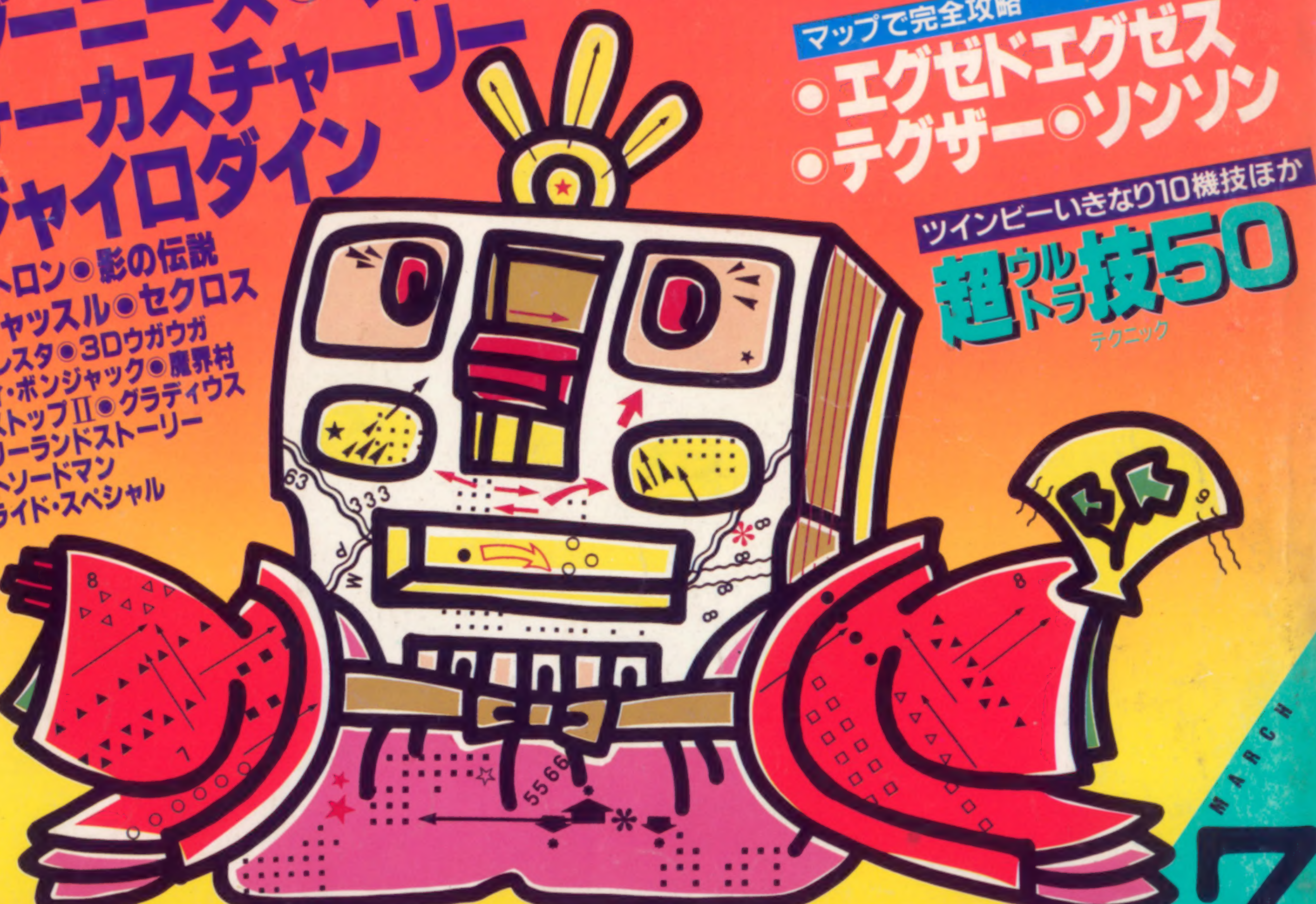
●バルトロン●影の伝説
●ザ・キャッスル●セクロス
●テラクレスタ●3Dウガウガ●魔界村
●マイティ・ボンジャック●グラディウス
●ピットストップII●グラディウス
●ピットストップII
●フェアリーランドストーリー
●グレートソードマン
●ハイドライド・スペシャル

マップで完全攻略

●エグゼドエグゼス
●テグザー●ソンソン

ツインビーいきなり10機技ほか

超(ウルトラ)技(テクニック)50



ゼルダの伝説全キャラ紹介

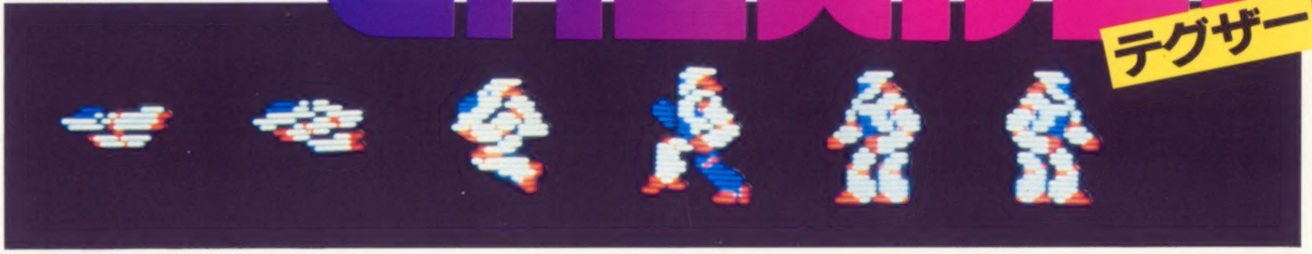
MARCH 3

ファミリー コンピュータ™ 傑作シリーズ

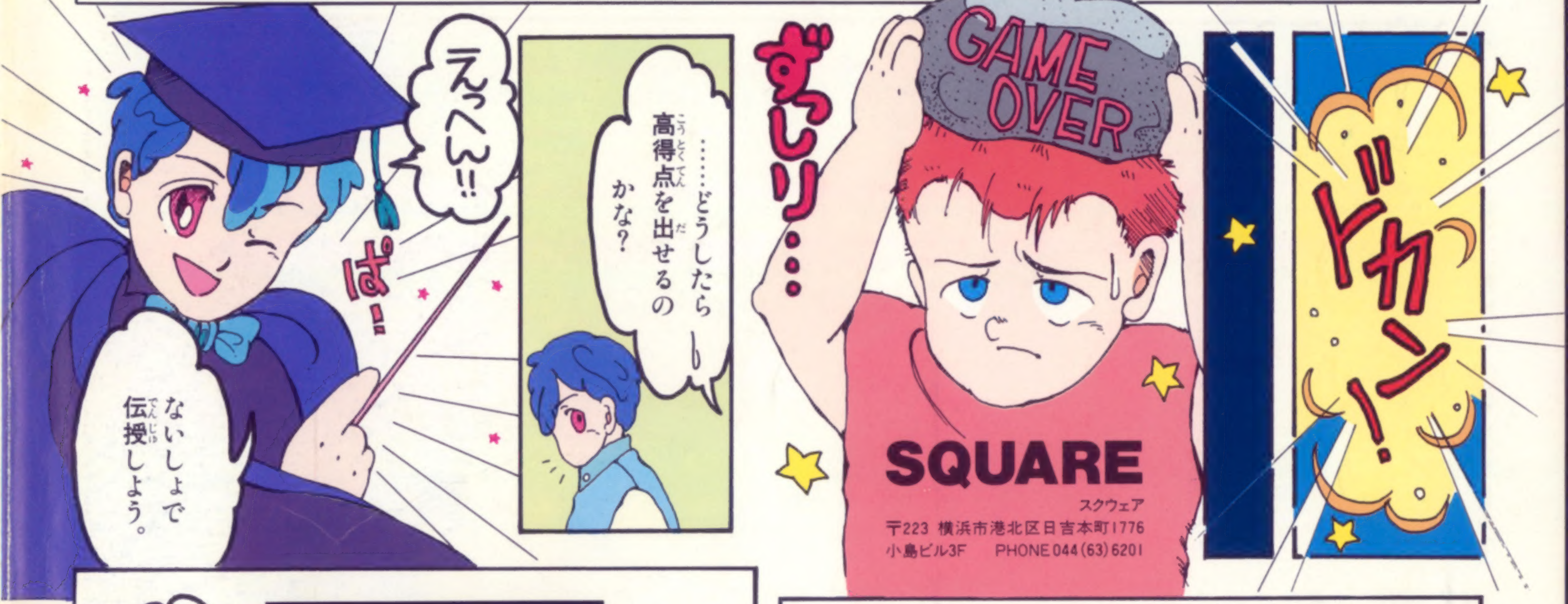
必勝法で高得点をマークしよう。

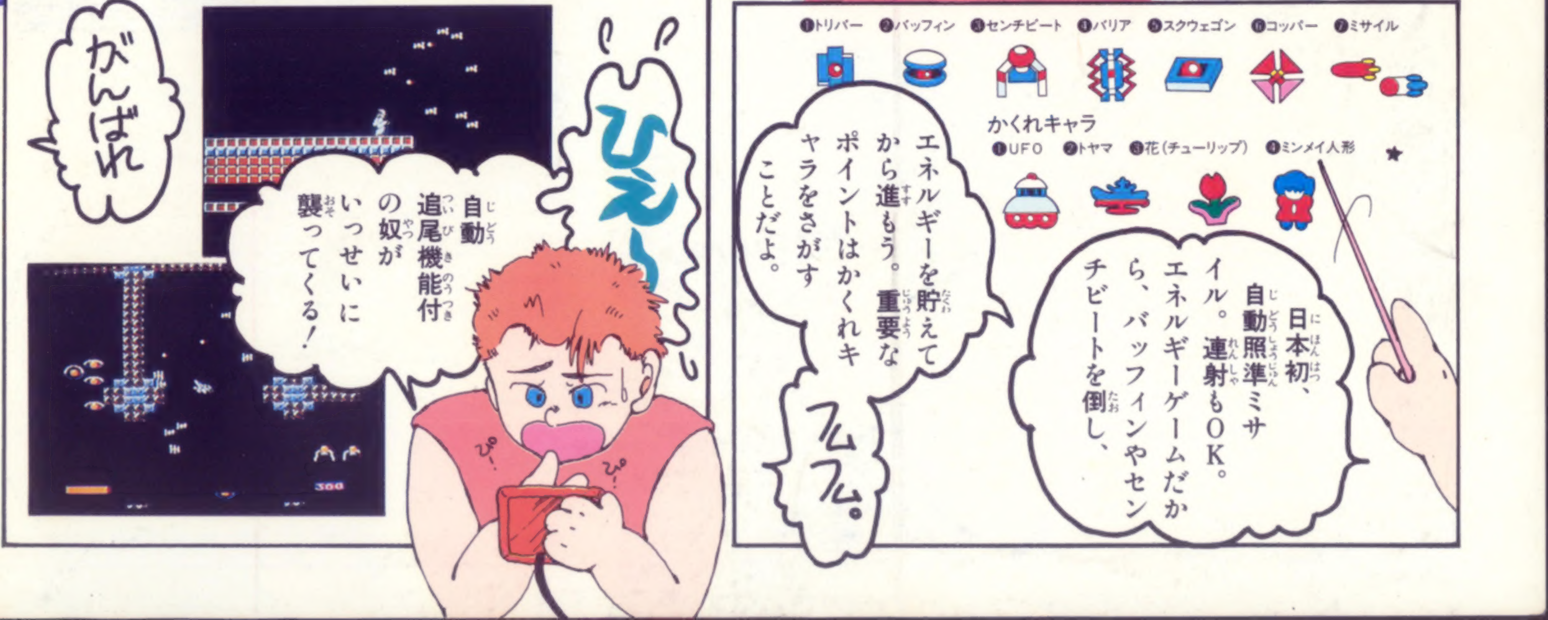
CHEXDER テグザー

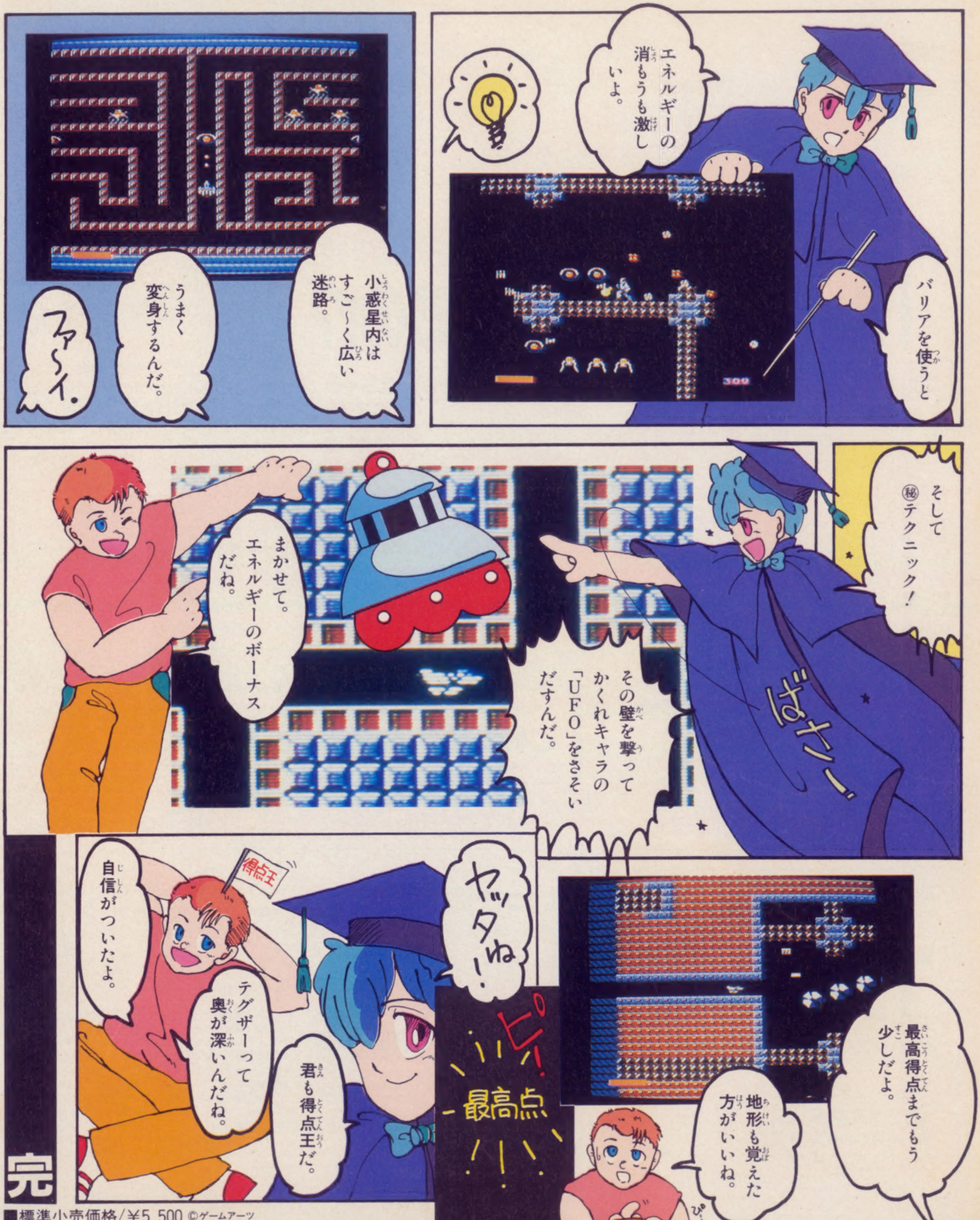
爆発的人気・発売中



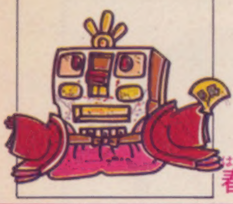
★日本初のアニメーショングラフィックスゲーム。謎の小惑星〝ネディアム〟を探るためのハイパーデュアルアーマー〝テグザー〟で発進。テグザーは飛行状態（戦闘機）から戦闘形態（ロボット）へと状況に合せて形を変えられる高機動兵器。







■標準小売価格/¥5,500 ©ゲームアーツ
●このゲームは株式会社ゲームアーツの許諾を受けて開発したものです。



春休み特大号 MAR. 1986 3月号

この雑誌についてのお問い合わせは

電話にて、月曜日～金曜日(休日を除く)の午後4時～6時の間にお願いします。
なお、直接雑誌の記事に関すること以外の一般的なご質問にはお答えしかねますので、ご了承ください。

編集部直通☎03-459-1700

84 **★ディスクシステム情報第2弾★**
えっ、ファミコンで手紙が送れるの!?

33 ●おもしろさ満載♡ツインビーのいきなり10機技も教えちゃう
超ウルトラ技50
今月の優勝技・超時空要塞マクロス／トクマソフトのウル技第1弾はロットロット／ドバーンと頭が爆発しそうな大技がでで出た／かっくいいマッハライダーってなんて素敵♡／いっきなりのウル技は楽しみなのだよおん／ヴォルガードの隠されたキャラクタを見つけ／はやく人間になりた～いボンバーマンの登場／キミはさくら姫と会うことができるかな!?／牛乳7本飲むぐらいのすごい技をやっちゃう／勝てばいいってもんじゃないけどおもしろい／バックマンが華麗に変身したバックランド／こいつぁ春からエンギがチャレンジャーだぁ／なにをマリオってるのかスーパーっとしよう　ほか

56 **トクマソフト・コーナー**
♥いよいよメンバーズ発表

61 ●わかる! まんがで覚える
ファミリーベーシック
プログラマーたけし
原作／岡林なみへい　まんが／山田ゴロ

87 **アメリカでもファミコン**
★ハウ・ドゥ・ユー・ドゥ

88 ●編集部からのお願い
ファミリーライターは使わないで! まんが／山田ゴロ

93 ●ファミリーベーシック　プログラム集
カチャカチャ**打ちこんでRUN**
94 ゲスター
98 スペースラスター
102 フライト

106 ●若先生の自作面コンテスト
これが解けるか?
ロードランナー＋ナッツ&ミルクの巻

111 ●ファミマガ認定
ハイスコアルーム

117 ●2ゲーム対決まんが
いっき殺人事件
まんが／乱丸

157 ●アンケートに答えてトクしちゃおう
ファミマガ**読者プレゼント**

161 クイズベンチャー**正解・当選者発表**

162 **ファミコングッズ通信販売**

164 **カセットベスト10**

166 **新作ゲームカレンダー**

ゲーム別さくいん

★いっき……38
★おにゃんこTOWN……53
★影の伝説……29
★グーニーズ……6
★グラディウス……31
★グレートソードマン……31
★高機動戦闘メカヴォルガードII……40
★サーカスチャーリー……19
★ザ・キャッスル……29
★3Dウガウガ……30
★シティコネクション……53
★ジャイロダイン……24
★スーパーマリオブラザーズ……35, 51
★セクロス……30
★ゼルダの伝説……77
★ソンソン……149
★チャレンジャー……50, 53
★超時空要塞マクロス……33
★超浮遊要塞エグゼドエグゼス……128
★ツインビー……43
★テグザー……138
★テラクレスタ……30
★ナッツ&ミルク……106
★忍者じゃじゃ丸くん……42
★ハイドライドスペシャル……31
★バックランド……45
★バルトロン……28
★ピットストップII……31
★フェアリーランドストーリー……31
★本将棋……44
★ボンバーマン……41
★マイティ・ボンジャック……30
★魔界村……31
★マグマックス……12
★マッハライダー……37
★ロードランナー……106
★ロットロット……34

●発行人／栃窪宏男　●編集人／佐瀬伸治　●編集担当／山森尚　●編集／木村仁・村田憲生・工藤陽子・石川勝弘・加藤哲也・山本直人・今野文恵・坂井肇・三浦昭彦・諏訪由里子　●協力／ワークハウス　●情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY　●校正／徳山達
〈制作〉●アートデレクション／片野厚子　●エディトリアルデザイン／池田伊知郎・神田みき・磯谷竜央・石田優子●表紙デザイン／保坂一彦　●表紙イラスト／佐々木けい子　●ロゴデザイン／小口誠　●キャラクタデザイン／神田みき　●写真／萩原脩・河行勝美・坂井肇
●フィニッシュデザイン／㈱創文新社　●印刷／凸版印刷株式会社

ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。
©徳間書店　1986　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

ファミリーコンピュータMagazine

新作必勝法

6 ●これはもう、スクリーン体験
グーニーズ

19 ●華麗なショウのはじまりはじまり
サーカスチャーリー

12 ●「バビロン」の魔手にくじけるな
マグマックス

24 ●地に空に、のさばる敵を撃破せよ!
ジャイロダイン

28 ●ファミリーコンピュータMagazineだけがお届けするホットニュース
スクープ! 超新作カセット13本
バルトロン/ザ・キャッスル/影の伝説/セクロス/テラクレスタ
マイティ・ボンジャック/3Dウガウガ/ピットストップII/フェアリーランドストーリー
グレートソードマン/グラディウス/ハイドライドスペシャル/魔界村

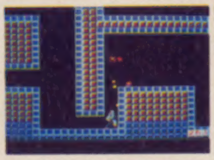
77 ●2月21日発売のディスク用ソフト第1弾は、敵キャラの多さに大感動!
ゼルダの伝説全キャラ紹介

マップで完全攻略

128 ●敵キャラの出る位置を知って、目ざすは16ラウンド!
超浮遊要塞エグゼドエグゼス

149 ●天竺までの長い道のり
ソンソン

138 ●第5面までを完全紹介!
テグザー



話題の3ゲームはこれでキミのもの!!

キミだけに教える ステージ1完全マップつき 徹底紹介!

この春の話題はなんたってこれでキメ!!
お正月に全国各地のスクリーンでボクら
の冒険ゴコロをときめかせてくれたあの
"グーニーズ"が、ゲームになって再上陸!

行け行けマイキー! 捕えられた6人のグーニーズを救いだせ!!

その場所はとある港町。町のなまえ?"グーンドックス"っていうんだけど、きっとキミたちは行ったことなんてないだろうね。

ボク? ボクの名はマイキー。このゲームの中ではキミ自身ということになるのかな。ある日ボク…いやキミは伝説の「海賊・片目のウィリーの宝」のありかを記した古い地図を見つけた。ブランド、マウス、チャック、データたち、"グーニーズ"といっしょにね。冒険好きのグーニーズは、さっそく宝探しに出発。出会ったアンディ、ステファニーも巻きこんでの7人の探険が始まった。

けれどやっと見つけたその入口は、恐ろし〜いフラッテリ・ギャングの隠れ家のロッジの地下にあったんだ。おまけにほかの6人はつかまっちゃうしもうタイヘン。捕えられた仲間の救出と、宝物を手に入れるために、行け、行け! マイキー!!

主人公マイキー

映画写真提供/WARNER BROS.

©コナミ

これはもう、スクリーン体験(たいけん)

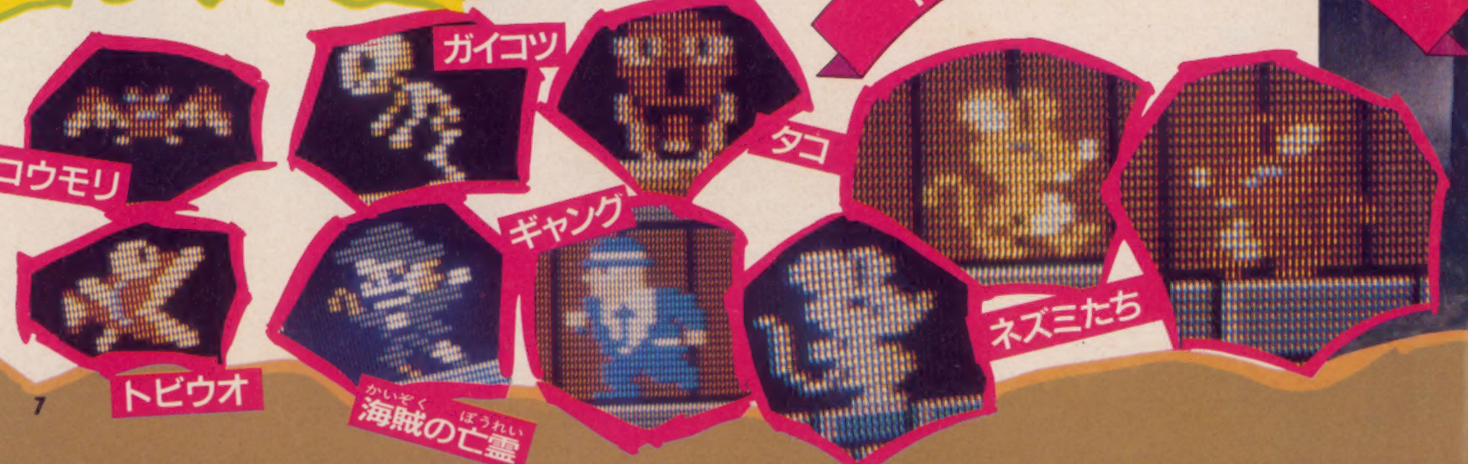
THE GOONIES
グーニーズ

2月(がつ)22日(にち)発売予定(はつばいよてい)　コナミ　4900円(えん)

ホントのスクリーンもオモシロイ！

キミはこの映画(えいが)を見(み)たかな？　マイキーたちグーニーズは、ある日宝(ひたから)の地図(ちず)を発見(はっけん)。(ピ)な自分達(じぶんたち)の町(まち)を救(すく)うため、宝探(たからさが)しにでかけるんだ。だけど、そこには危険(きけん)なワナがいっぱい、おまけに悪人(あくにん)フラテリ母子(おやこ)がジャマをして……。ワクワクドキドキの冒険(ぼうけん)映画(えいが)だよ！　見(み)そびれたキミは、ビデオが出(で)るのを待(ま)つっきゃない！

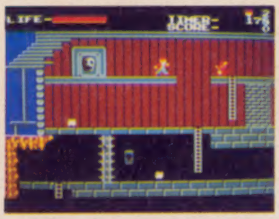
行(い)く手(て)をはばむ憎(にく)いヤッら



まずはステージ1だ。グーニーズはいったいどこに!?

ステージ1は地下への入口があるロッジが舞台。3層になったロッジの中で、捕えられたグーニーズを探さなくてはいけない。

あちこちにあるドクロのついた扉。この中にはいろいろな宝物が隠されているんだ。そしてグーニーズもその中にいる。画面左上のLIFEの赤いバーがなくならないよう、敵キャラたちをよけたりやっつけたりしながら、グーニーズを助け、鍵を3つ集めて、左下の鍵穴のある出口に行こう。そうすれば、ステージ1はクリアだヨ!!

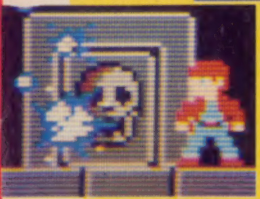


マイキーの体力や持ち物は画面上部に表示されるよ

ドクロの扉をバクダンで開け!

扉を開けるには、ネズミなどをやっつけ、出現するバクダンを取って扉の前にセットすればいい。爆風に巻きこまれないように気をつけてネ!

ドドォーン爆発 爆風には注意して


バクダンをセットしたら

ヤッタネ! 扉の中にはほかにも左のようなものがあるヨ

アクション出現パワーアップは自ら探せ!

マイキーがある場所であるアクションをすると、不思議なアイテムの入った袋や、ダイヤが出現する。いろいろな障害をクリアするためにも、このパワーアップは重要だぞ。

何もない空間のように見えるけれども……

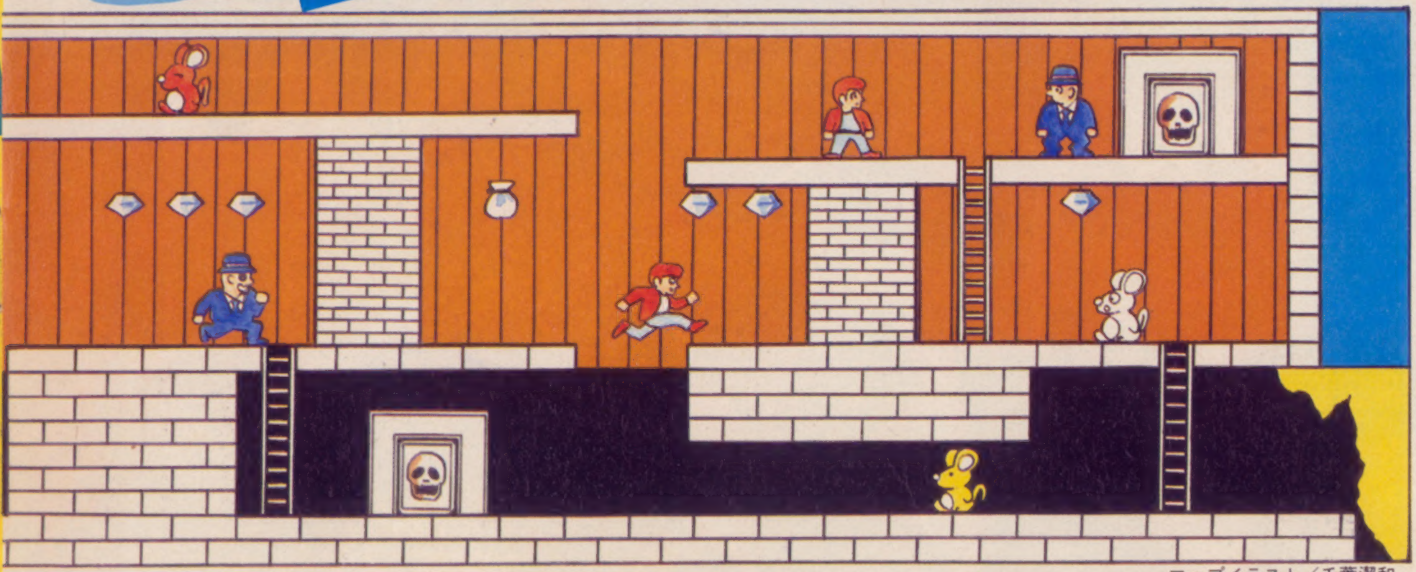
エイッ!とキックで出現だい

ギャングの楽譜攻撃を防げる

これを着れば火だって平気サ

全ステージに出現。集めると役に立つゾ

ステージ1のアイテム


マップイラスト/千葉潔和

(ロッジ)の完全見取り図!

敵だって負けちゃいないゾ 多彩な攻撃に手むかえるか

はじめのページで紹介したように、各ステージにはネズミやギャングをはじめイロイロな敵が、マイキーのジャマをするべく待っているんだ。この敵たちに触れてしまうと、マイキーのLIFEが減り、LIFEがなくなってしまうとミスになるというわけ。しかもコイツラは、ただ追ってくるだけでなく、コソクな技も使ってくるゾ!!

ギャングの攻撃!(こうげき)

○キャングが考えこんだら要注意だ!! ピストルのタマはしゃがんでよけよう

○オペラ好きのギャングは敵だって歌うのだ

ネズミのフェイント

○ホーラ!キツネになっちゃう

○この色のネズミはけとばすと

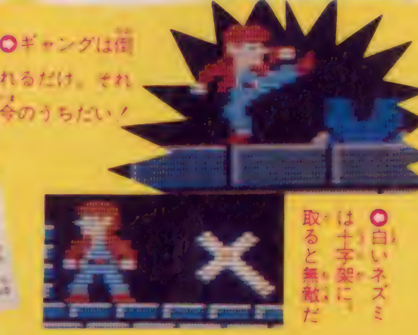
ガイコツが飛ぶ!!

○ケタケタと飛んでくる。ワ～～!!

○骨を投げつけてくるヤツもいるぞ

マイキーはキックで反撃だ!

さて、対するマイキーはBボタンを使ってキックで反撃。海賊の亡霊以外は、みんなキックで倒せるよ。敵には倒すとケムリになり、バクダンが出てくるものや、得点になるものなどがある。

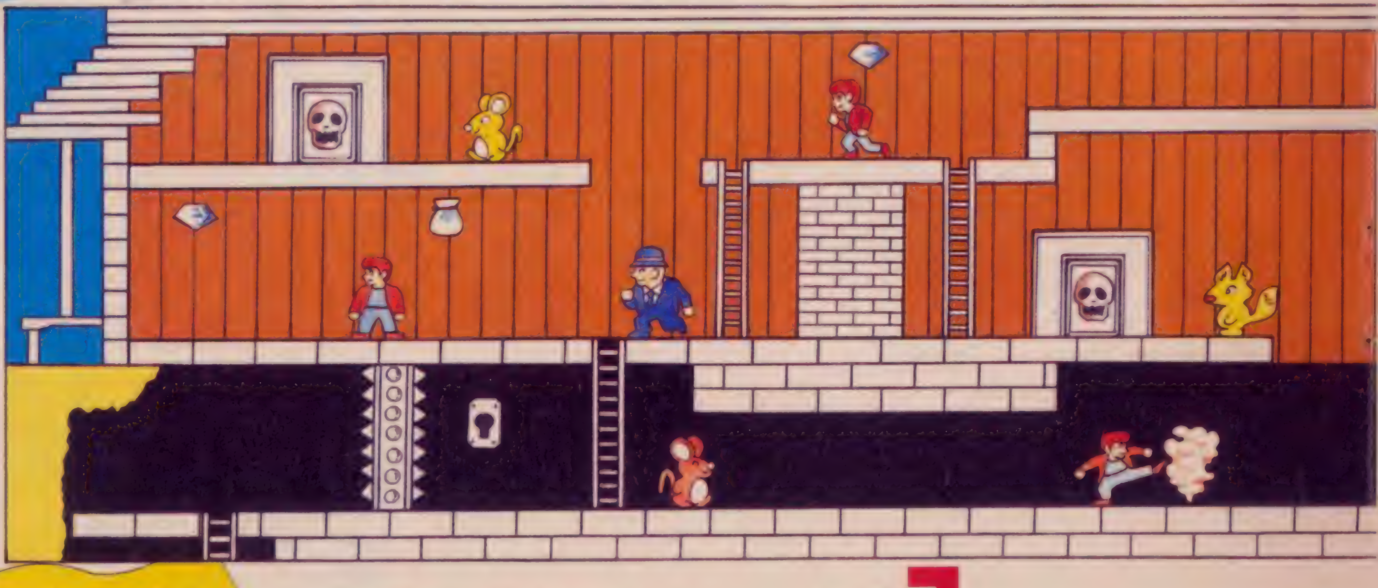


○ギャングは倒れるだけ。それ今のうちだい!

○白いネズミは十字架に。取ると無敵だ

ねえちょっと! コスロットゲームって知ってる!?

今、コナミのカセットには、コスロットゲームカードが入ってるのを知ってるカナ? スロットマシンのリンゴを集めると、いろんなキャラケッズがもらえちゃうのダ。くわしくはお店のチラシや、ゲームカードの裏面を見てネ!



極秘入手! これがステージ1

第2面からもスリリング！最終画面を見られるかナ？

ステージ1をクリアしたからといってホッとしちゃいけないゾ。ステージ2からはほかにもいろいろな障害がマイキーを待ち受けているのダ。

まず、ステージ2は地下室。ところどころ天井から炎が出ているゾ。…アレ？ あの巨大なガイコツも敵かな？と思ったキミ、それは実はワープガイコツという、他の画面への入口なんだ。ここに入ると、別の画面にワープする。ステージ2からはこのワープがいこつを通して、2重3重の構造になり、地形も複雑になっている。迷うなヨ！

ステージ3はパイプをつたっての地底探険だ。パイプから噴きだす蒸気は熱いゾ!! 巨大な岩が上下する、つるし岩の洞くつがステージ4。あたると、マイキーはイチコロになっちゃうから十分な注意が必要だゾ。

そしてステージ5にまでくると、いよいよ地底湖に到達なのダ。タコやトビウオもいるし、面も複雑だしでタイヘンだ！ ザザアーンと流れ落ちる滝も要注意だ。

そしてそして…、ついに片目のウイリーの海賊船が舞台のステージ6！ 財宝と、6人目のグーニーズを助け出して、キミは感動の最終画面を見られるカナ？

ステージ2

○ゴオーッ！ と火を噴く天井に気をつけて。まだ先は長いゾ

防水服

○これがあれば蒸気と水はOK

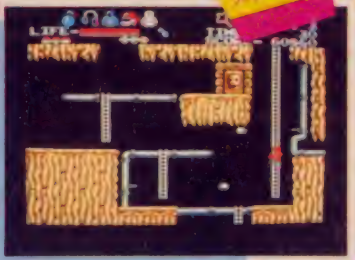
炎

○触るとアツイ！ タイミングを見て行こう

ステージ3

ヘルメット

○小さな岩はだいじょうぶ


○かなり広い面。迷うなヨ！

ハイパーシューズ

○大きくジャンプ可能

蒸気

○蒸気はしゃがめばよけられる。ホイショ

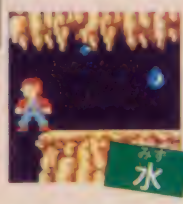
ワープガイコツ

○エッホエッホ！ さてどんなトコに出るかは、入ってみてのお楽しみ♪

滝

○流れ落ちるタイミングをよく見はからってネ

○ポッタンと落ちてきて冷たいなァ


水

落石

○マイキーが近づくと落ちてくるぞ

助けにきたゾ！

○そしてこれが感動のラストシーン。美しいなァ

○うーん♡ 思わずテレたりなんかして……

○6人目のグーニーズは女のコだい

○ハートがポッと飛んで…

○ピスト[illegible]イコツ、[illegible]あたって[illegible]

聖なるヨロイ

リュックサック

○[illegible]なるようになるんだ

ステージ4

○つるし岩の動きをよく[illegible]やられるぜ

ステージ5

○地底湖はジャマ者でいっぱいなのダ！

○扉の中には王冠やペンダントなどの財宝も隠されてるぞ

ステージ6

キミは会えるか!? ウワサのキャラたち

ジツはジ〜ツは、グーニーズの中には、今まで紹介したダイヤやパワーアップアイテムのほかにも、アヤヤッ!? イッタイコイツラハナンダアというようなキャラクタたちが、どこかにヒソんでいるのだ。6ステージの中のどこにいるかは、とりあえず今回はヒ・ミ・ツ。けれど全部のアイテムを出現させられるようになったなら、自然とそのキャラたちの正体はわかっちゃうよ。

まずは期待を!!

SKY DESTROYER
砂きざみの空中戦が、いま始まる。
真昼の洋上に響く、エンジン音。
夕陽に染まる大空を、右へ左へ。
発射！命中！閃光！その調子だ。
シーン変転前、忽然と現われる
赤い連隊。迎え撃ち、絶好位置は
海面やや上空。一機めの狙いを
定めたその位置で、全機撃ち落とせ。
闇が迫る。敵が迫る。腕が鳴る。
クライマックス真近。いざ、前進。
強敵ノエルガイ。エンジン4基
破壊で撃墜成功。2機撃墜で
衛星シーガルが登場。攻戦に出るなら
同高度に上昇。回避作戦が賢い手か。
朝もやのかなたに浮かぶ、巨大基地。
砲火の雨をキミはくぐり抜けられるか。
高射砲を武器に、高速接近、高速
離脱するゴルディウス。機敏な
動きをキャッチして撃沈すれば
一挙に高得点。最後の奮闘を祈る。
ボクらのファミコンは、
テクノロジーだけじゃない。
ファンタジーがあるんだ。
テクノ・ファンタジー
株式会社タイトー
新発進 4,500円
速報
!!!!バンバン出現、敵キャラ、新キャラ。
あればあるほどうれしいスリル、あらったけ。
GYRODINE™
ジャイロダイン
3月中旬発売予定

××年、人類に危機が……

新規参入の日本物産のデビュー作は、ゲームセンターで見たこの「マグマックス」!!

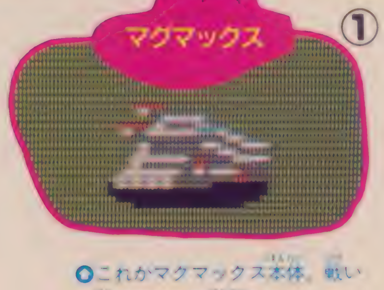
3月上旬発売予定
日本物産
4900円

マグマックス
MAGMAX

高度な文明を持つ異星人は、太陽系第３惑星の地球を制圧し、人類を次々と抹殺していった。巨大コンピュータ「バビロン」を破壊しなければ地球に明日はない。密かに開発された可変メカ「マグマックス」に、選ばれた１人の若者が乗り込み地下ドックから人類最後の戦いに飛びたった……。

パーツを集めて最強マグマックスに！

可変メカ・マグマックスは、途中に置いてあるパーツを集めなければ合体できない。パワーアップするためには、限りあるパーツを有効に取っていくことがポイントになる。



○これがマグマックス本体。戦いの始まりはこの形態からだ

○頭部がなければ波導ガンを持つことができない。最初に頭部を取るとあとのパワーアップが楽だよ

○○波導ガンを持つと普通では破壊できない固定の敵キャラをやっつけることができる

○頭部・波導ガンと順番にパワーアップし、脚部と合体すればもうこわいもんなしでいっ

C Nichibutsu

西暦1999

戦いの舞台は地上↔地下の二重構造

○地下ドックから発進し、地上に出たら戦闘開始! 地上だけで攻撃するもよし、地下だけで戦うのもよし。得意なほうでゲームしよう

森林地帯から始まって、砂漠→海→機械化都市へと戦いは続いていく。4つのパターンにはそれぞれ地上と地下の世界があり、敵キャラも違っているんだ。

地上と地下の移動は、マップ上にあるワープホールに入ることによって行なわれる。この二重構造によって2倍ゲームが楽しめるってワケだ。

こいつが巨大メカ・バビロン

○最終破壊目的のコンピュータ。1つの首に8発ずつ弾を当てなければやっつけられない

シーン1 森林地帯

森林地帯→砂漠のマップ公開!!

森林地帯の最初の敵は、動かない固定敵キャラ達だから破壊しやすいぞ。初めのワープホールに入るまでは地上で戦闘のコツをつかんじゃおう!

さっそく動かぬ敵キャラ、ポット・リック・ギルバーン出現。ねらい撃ちでやっつけよう!

マップイラスト/相川修一

○ちょうどマグマックスの位置をねらって攻撃をしかけてくる

地上の固定敵キャラ

ミサイル要塞・ギルバーン

○マグマックスに対し弾丸を発砲してくる

探査要塞・リック

○攻撃もしてこないしビームで破壊できる

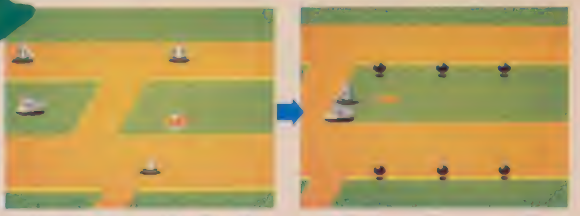
固定障害物・ポット

○攻撃してこないが波動カンでのみ破壊可能

○リボルバーはマグマックスが正面に出るとオレンジ色の弾を発砲してくる。弾はかなり大きいので発砲される前に撃ってしまおう

多重砲

○画面右上からすべるようにやってくる



○多重砲を撃つと黒い弾が出、それを敵に当てればボーナス点が加算される　多重砲もジグザグに動くのでタイミングが難しい

多重砲が出現。ギルバーンが集まっているので多重砲を利用してやっつけてしまおう。

地下の敵キャラのうちでも強力なバサミの登場だ！　バサミのスピードは速いから要注意だ。

地底潜航艇・マングラー

○停止して、後ろに回り込んでくる

合体浮遊機体・コンバトラー

○ぐるぐる回転する目ざわりな敵

地底火山

○火を噴いているときにぶつかってはいけない

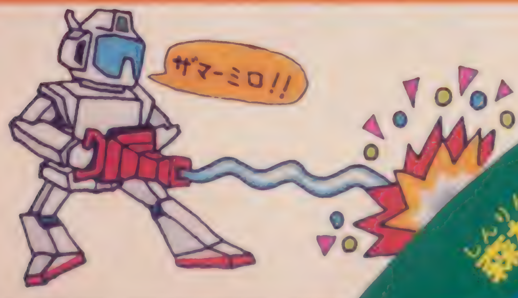
岩ツララ

○赤色。ぶつかるとやられてしまう

○ビームで岩ツララを落とし、敵に当てるとボーナス点が入る。真下に敵が来たときや、敵がいっぱいいる所だとねらいやすい

砂漠に突入すると、ライザー・ギルバーン・ポット・多重砲・マシーナリーがお出むかえ。

ここからはマングラー・ウィングギャリバー・バゴス・バサミの追跡して来る敵が登場だ。



森林地帯→砂漠のマップ大公開!!

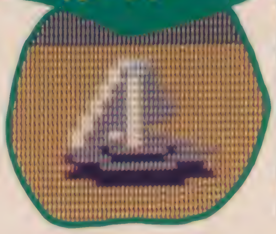
MAGMAX マグマックス

地上の敵キャラ

地上に登場する敵キャラは画面いっぱいに攻撃してくるものが多い。

マップを見てもわかるようにパーツはあまりないのダ。上手にスクロールさせて敵に立ち向かおう！

高速エアーポット マシーナリー

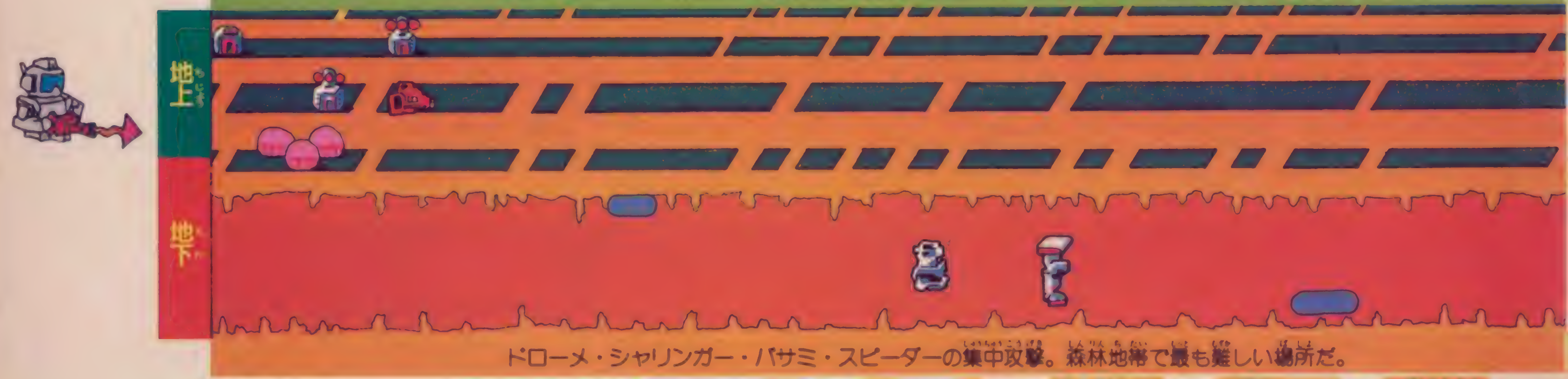


○集団で出現する。一度停止したあとに弾を発砲してきて方向を変えて逃げてしまう。あまり大きくないのでねらいにくい

重機動メカ・リボルバー

○直進してきたあとにマグマックスへ向かって突進してくる。かわすよりはやっつける方がラク。ビームを発射しながら近づこう

マシーナリー・リボルバーが次々と出現するのだ。パーツもないので慎重に進んで行こう。



ドローメ・シャリンガー・バサミ・スピーダーの集中攻撃。森林地帯で最も難しい場所だ。

地下の敵キャラ

地下の敵キャラは小さいヤツばかりで、動きも速いためにねらい撃ちがしにくい。上下のスペースが狭いので地上よりは動きがとりにくいぞ。

円盤潜航艇・ドローメ ○回転してS字形を描いたあと直進する

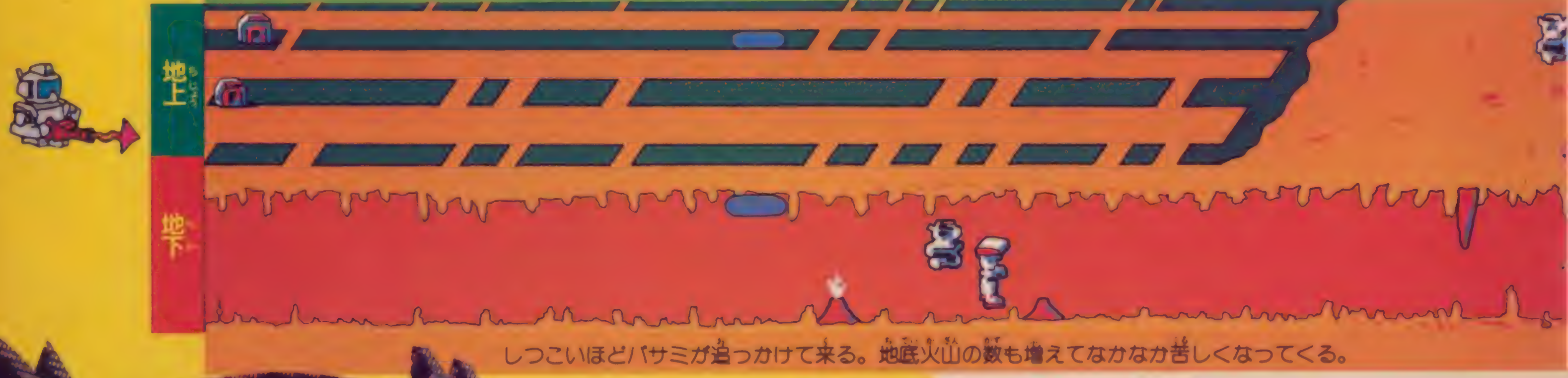
地底高速艇・シャリンガー ○集団で出現し、弾を発砲して接近する

重機動メカ・バサミ ○突進し、いろんな方向から接近する

有翼モビル アーマー・スピーダー ○発砲する弾は速く波状攻撃をする

海底探査艇・バゴス ○停止して発砲してくる

多重砲・リボルバー・マシーナリー・ギルバーンの大集合！　画面に出たらすぐさま攻撃だ。



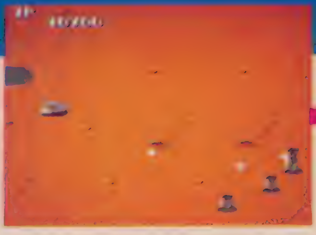
しつこいほどバサミが追っかけて来る。地底火山の数も増えてなかなか苦しくなってくる。

シーン2 砂漠

地下の世界にあまり変化はないが、地上では固定の敵キャラが更に増えるのだ。敵を破壊しなければ進む道もないほどの難しさ。

可動地底要塞・ライザー

○砂漠の地上での固定敵キャラ。弾を発砲するが接近して撃とうとすると地中にもぐるインケンな敵



遊撃ポット・オージェ

○せん回しながら後ろへ回りこむ。動きが速いため危険な敵キャラだ

多重砲・ギルバーン・オージェ・マシーナリーが出現し、パーツを取っても危険がいっぱい。

マングラー・コンバトラーは動きが速いので撃ちにくい。弾を発砲するバゴス・シャリンガーは必ずしとめよう。

マシーナリーをわずかにのこし、ついに親玉のバビロンが姿を見せるぞ。本気で勝負だ！

あとはバビロンをのこすのみ。先の面を見たければ、撃って撃ってけたおすしかない！

そして海面へ

巨大メカ「バビロン」との一騎打ち!!

2シーンめこと（砂漠・機械化都市）に出現する敵の首領。3つの首からそれぞれ巨大な弾を発砲し、その数はよけきれないほどなのだ。せっかく最強スタイルにまで合体しても、あっという間にマグマックス本体だけになってしまうこともあるぞ。こいつを倒さないと先に進めないのだ。

○砂漠の地上にいるバビロン。コンピュータというより生物のような動きだ

○こうやって体が赤く光ったら破壊寸前の状態にある

○機械化都市のバビロン。あともう少しで倒せるぞ！

○さすがに首領だけあってこの大きさはスゴイ迫力だ!! 各首に8発おみまいすればいいのだけれど…

MAG MAX マグマックス

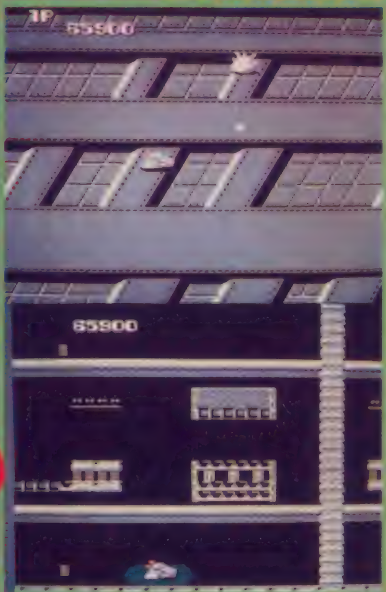
森林地帯→砂漠のマップ大公開!!

パーツも増えてきたが敵キャラの攻撃に比べればちっともラクなんかじゃないんだ。シーン2の砂漠の終わりには強敵バビロンもいて、どんどんパワーアップしていかないと先に進めないってことになっちゃうよ。

リボルバーは画面狭しと出現し、ライザーも数が増える。確実にたおさないと先に進めない。

ドローメ・シャリンガー・バサミを先頭に、地下の敵キャラが勢ぞろいで攻撃して来るぞ!

シーン4 機械化都市



○これが最終シーンの機械化都市。

二脚歩行ポット・イーグラム

○発砲する弾は急にスピードがつく

探査メカ・ピグ

○ランダムに弧を描いて接近

固定障害物・ポット

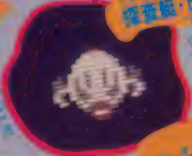
○シーンの最初にいっぱい出現する

浮遊監視レーダー・バルバラ

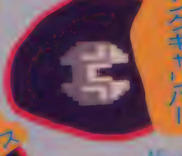
○画面上を移動しながら弾を発射

二脚跳躍ポット・ポッパー

探査艇・ビーコン



飛行艇 ウィングキャリバー



○後ろに回りこみちょろちょろする

生命体・ヒューマ

可動基地・カウス

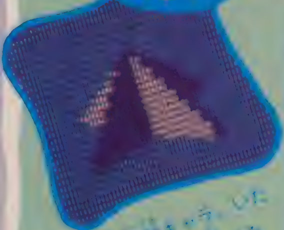
○大きな弧を描いてしつこくじゃま

○固定物だが接触すると落下する

シーン3 海面

○海にはビームで破壊不可能な固定敵キャラがいっぱい。もちろん海中火山もあるのだ!

海上探査基地・ジッポ



海上高速艇・ジッター

○S字型を描いて接近し、多数で出現する

可動砲サザーン

海底潮流

○接触すると一時方向操作とレーザー発射が不可能に

重機動メカ・スネーキー

○横にくねくねと動きこわしにくい

重機動メカ・ダール

ゲームセンターのスーパーヒーロー可変メカ[マグマックス]

ファミリー コンピュータ™用カセット

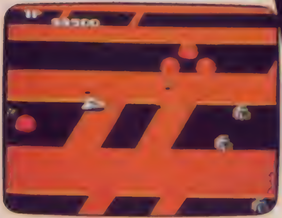
MAGMAX™

ファミコンで登場!!
君の家で大暴れ。

2月中旬発売予定

荒れ狂う巨大メカ・バビロン、
起て我らのヒーロー、マグマックス。
個性的で豊富な敵キャラクターと
勇気づけられるBGMがうれしい。

01マグマックス



敵の固定物の攻撃をかわしながら
突き進むマグマックス。

マグマックスが脚部と合体して、
敵の防衛線を激破。

マグマックスはロボット形態となって、
敵の巨大メカ・バビロンと一騎打ち

海底火山噴火!
危機迫るマグマックス

迫る敵ロボット群、波動ガンを
発射するマグマックス

© 1985 1986 Nihon Bussan Co.,Ltd

希望小売価格 ¥4,900

出たぞ!! ニチブツファミコン第1弾!!

謎の惑星に潜入、追跡をかわし要塞を攻撃せよ

XECROSS™

第二弾
発売予定

02 セクロス © 1986 Nihon Bussan Co., Ltd.

戦斗シーンのイメージを変えた
合体・分離のフォーメーション攻撃

TERRA CRESTA™

第三弾
発売予定

この画面は
ビデオゲーム版です。

03 テラクレスタ © 1985 Nihon Bussan Co., Ltd

ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です

Nichibutsu
日本物産株式会社
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
☎(06)353-5211(代) 〒530
■ファミリーコンピュータインフォメーション
☎(06)351-3841
東京(03)664-5271(代) 札幌(011)624-2571 九州(092)472-7201

CIRCUS CHARLIE
サーカスチャーリー

全5面MAPつき

おもしろ攻略大作戦!!

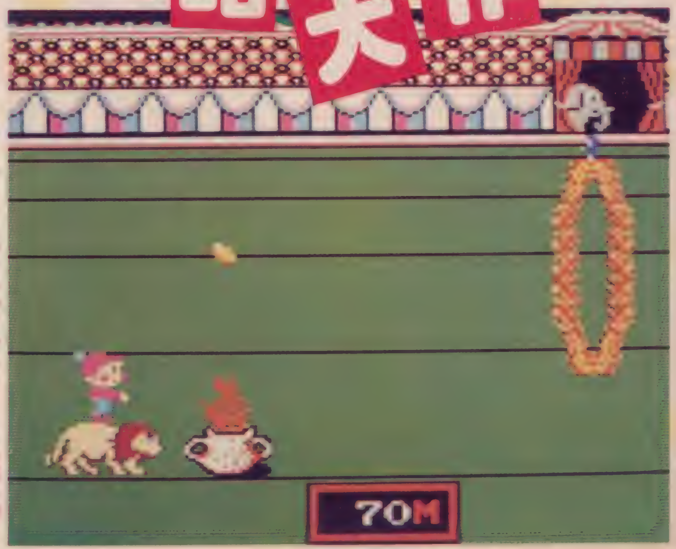
パソコン版から移植の愉快なサーカスゲームの登場だよ！

3月上旬発売予定
ソフトプロ
4900円

ジャンプのタイミングが勝負

チャーリー君をあやつるキミはさまざまな障害をこえ、華麗なサーカスを披露してゆく。もしも火に当たったり綱わたりの綱からおっこちたりしたら、たくさんのお客さんの笑いものになっちゃうぞ。

チャーリー君の操作はいたってカンタンだ。左右の動きはコントローラの十字ボタンでOK！　あとは、ジャンプのタイミングをみてⒶかⒷのボタンを押してジャンプをするだけだよ。な〜んだずいぶんカンタンなゲームなんだ、と思ってはいけない。じつはこのタイミングがとってもむずかしいんだ。全部で5つのステージがあってすべてクリアすると、もとのステージにもどるけど、障害がもっとむずかしくなってゆく。なんだかこのゲーム、感じがハイパーオリンピックに似ているね。そう、これもコナミが作ったゲームなんだ。



●ステージ1はライオンに乗って火の輪をジャンプ　先は長いよ

©コナミ／ソフトプロ

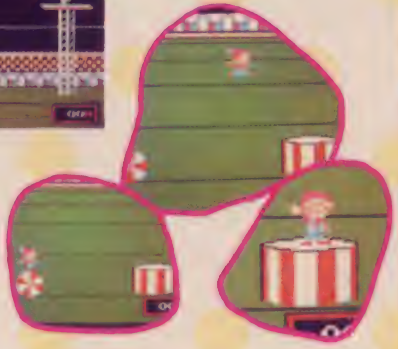
70Mのところにある火の壺を一度飛びこしてからもどると壺からコインが出る。取ると5000点ボーナス

60M、50M、40Mの壺からもコインが出るぞだけど何度も飛ばないとだめだよ

最後の火の壺を飛びこえてステージ1はクリアだ

青いサルがすごいスピードでつっこんでくる。あわてず茶色のサルを飛びこすときにジャンプ。500点ボーナス

玉を飛び越そうとしたけど乗ってる玉とくっついちゃった。エ〜ン



やっとゴールが見えてきた。最後の玉をジャンプ！　だけどまだまだ先があるよ

早く(はや)クリアすれば高得点(こうとくてん)！

ステージ1

ステージ2

ステージ3

どの面も最初に5000点のボーナス得点が与えられるけど時間がたつにつれて点数が減っていっちゃう。つまり早くクリアすればするほど高いボーナス点がもらえるんだ。あせらずじっくりやってクリアするのがこのゲームのポイントになるんだ

サーカス チャーリー おもしろ攻略大作戦

サーカス チャーリー おもしろ攻略大作戦

ステージ 1 100M

ライオンに乗って火の輪や壺をこえるんだ。おっとアッチッチ！

無理するとこうなる

火の輪と壺がうまく重なった時にジャンプ!!

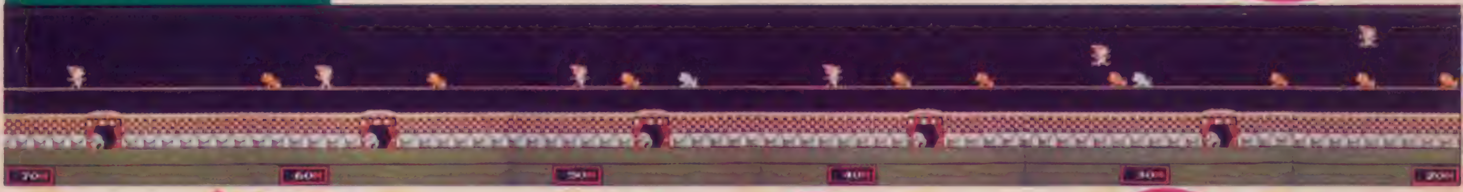
ドル袋の火の輪をくぐれば500点のボーナス。下を通過してもOK！

ステージ 2 70M

つづいてチャーリー君は綱わたりにチャレンジだ

じゃまなおサルさんをジャンプしよう

せまい間隔で出てくるサルに当たらないよう考えて1回目のジャンプ、着地したらすぐに2回目のジャンプだ

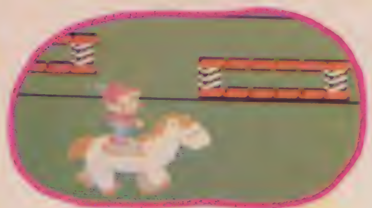


ステージ 3 80M

大きな玉を乗りついでゆくステージ。次から次へと玉が出てくるぞ

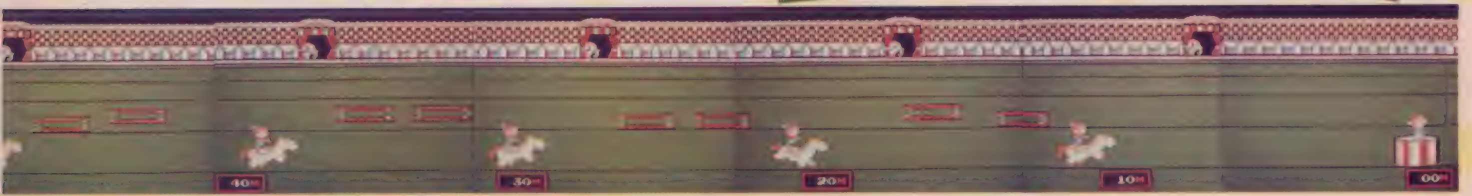
玉と玉の間隔をはかってタイミングよくジャンプしよう。次の玉に乗ると100点のポイントがもらえる

つづけて2つの玉が出てきたぞ。タイミングをみて玉を飛びこしちゃえ、成功すれば500点もらえるよ



ジャンプのタイミングを失敗すると、チャーリー君がジャンプ台にぶつかって落ちてしまう。泣くなチャーリー

ポニーとのスピードとタイミングがぴったり合えば1台はノーバウンドで飛びこせるよ。だけど点数はなし



チャーリー君は最初は3人！

ステージ4

ステージ5

はじめは3人いるチャーリー君。2万点と6万点で1人ずつ増えていく。5面で何点出せるかな

ゲームB

ゲームBはいきなりムズイぞ！

ゲームAのふたまわり目で登場するむずかしいモノがつぎつぎ出てくる。高得点をめざすキミならこのモードで練習だ。

[illegible]は500点

[illegible]1000点に

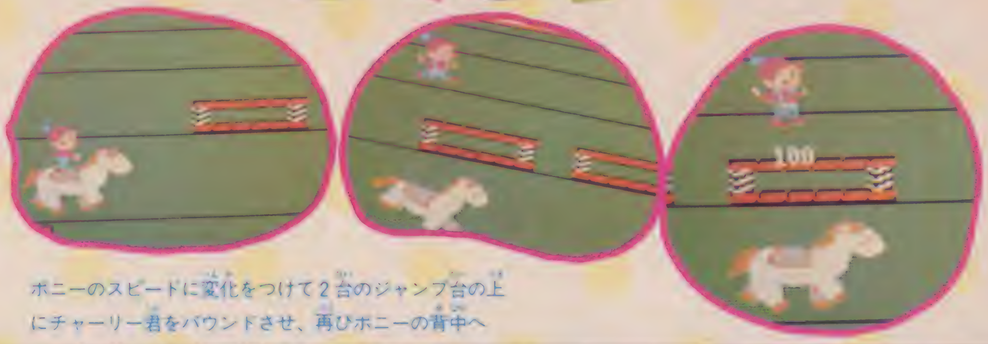
ジャンプ台が[illegible]

サーカス チャーリー おもしろ攻略大作戦

サーカス チャーリー おもしろ攻略大作戦

ステージ 4
200M

チャーリー君が愛馬のポニーと共にジャンプ台を飛びこえちゃう



ポニーのスピードに変化をつけて2台のジャンプ台の上にチャーリー君をバウンドさせ、再びポニーの背中へ

2台のジャンプ台で1回バウンドすると100点、2回バウンドすると200点、3回で400点、4回で800点だ!

ステージ 5
50M

いよいよ最後の空中ブランコ。チャーリー君もうひと息だガンバレ

タイミングが合わないときはトランポリンでジャンプして次のブランコへ移ろう。ひとつ移るごとに500点だ

地に空にのさばる敵を撃破して巨大基地を目ざせ

GYRODINE

ジャイロダイン

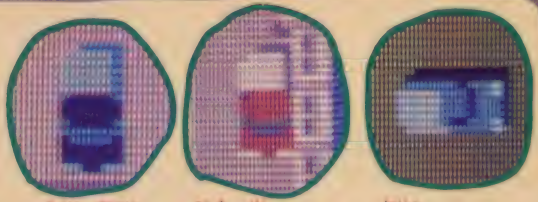
3月13日発売
タイトー
4900円

エイリアンとS国の共同軍の地球侵略を防ぐため、ジャイロダインは飛び立ったのだ!! 敵は陣内奥地へ行くほど猛攻撃をしかけてくるぞ!! 途中、味方のスパイや人魚の助けを借りて、敵巨大基地を撃破するのだ!!

キャラクター一覧表だぜ!!

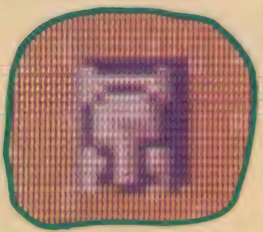
たくさんの地上キャラ

○敵野営テントと小屋。時々小さな集落がある。攻撃可能

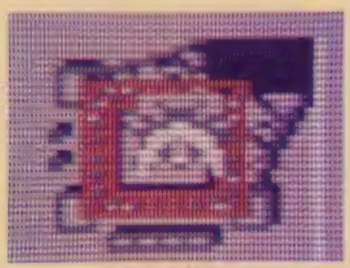


○地上や海上にある道路を走っていたり、駐車してあるトラック。攻撃してこないので、安心してやっつけよう

○ゲリラ。森の中から出現。正体は不明



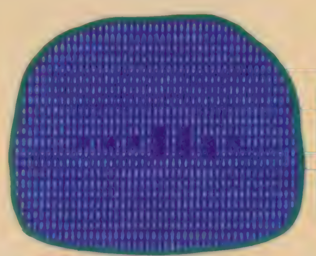
○戦車。動きは遅いが射撃のねらいが正確なので注意!!



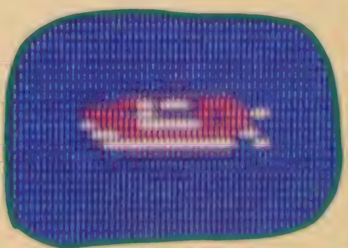
○レーダー。砲台多数地帯にある

○砲台。撃ちたいほうだい撃ってくる

○大型の戦艦。砲台を4門も装備し、ジャイロダインを、たいへん激しく攻撃してくる。ちょっとした難関だ!!



○潜水艦。影のようで見にくい



○ボート。攻撃してこないやつ

©TAITO CORP.

3種類の武器を使って攻撃だい

ジャイロダインは、3種類の武器を持っているぞ。対空用のマシンガン、対地用のバルカン砲とホーミングミサイルだ。場面によって使い分けないと、押し寄せる敵をかわしきれないぞ!!

○空対空マシンガン。Ⓐボタンを使用

○空対地バルカン砲。Ⓑボタンを使用

○空対地ホーミングミサイル。ⒶⒷ同時に押す

ジャイロダインの目的は?

敵を各個撃破していくと、敵の基地が現れて、画面がスクロールしなくなる。

ここが目的地だ!

この基地にあるすべての砲塔を破壊するか、一定の時間を経過しないと先へ進めないのだ。ただし、攻撃が激しいので、敵の弾をよけ続けて時間をかせぐのは難しいぞ。必ずやっつけよう!!

○ここでスクロールが最初に止まる

隠れキャラだじぇい

○フラミンゴの群。全部撃つと…

○そう。フラミンゴを出す鍵なのだ

○う〜むフラミンゴに見えるといえば…

○人魚。ボーナス点や無敵になるアイテム

○目のようなもの。とつぜん出るよ

空中キャラなのだ

○ミサイルその1。羽根が開く

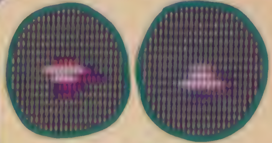
○これが主人公、ジャイロダイン

○ヘリコプター。銀色より青、青より赤のほうがつおい!

○ミサイルその2。ものすごく速い!

○飛行船。ブカーリのんびりやってくる

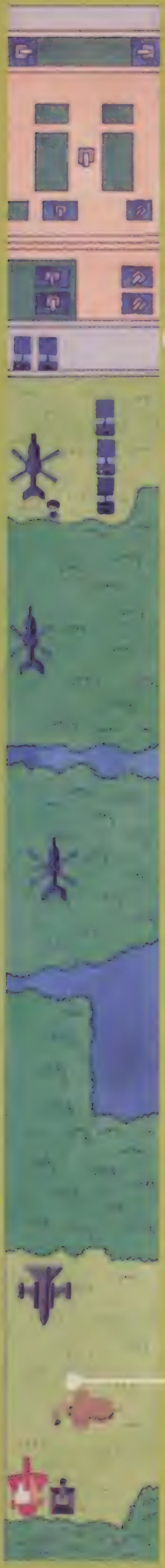
○戦闘機。キリモミしながら攻撃する



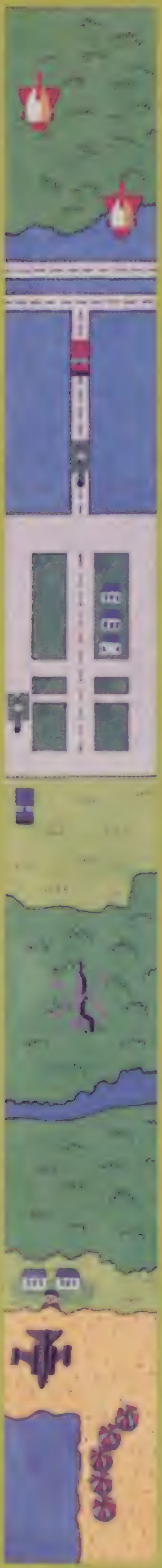
○人間。灰色のほうは民間人。赤いほうはスパイ。助けるといいことが……

○小型の戦艦。砲台を2門装備している

砲台多数注意!!



○ここは長く激しい砲台多数地帯。左右からの攻撃に対して注意しながら進もう! 最後にレーダーがあるけど、何か意味があるのだろうか?



人魚の出現地点を1つだけ教えてあげる

○最初に出てくる島には砲台が2門装備されている。通りすぎても後ろから撃ってくるので気をつけろ

○この辺に最初の人魚が出現する。1万点ボーナスだ!

↑スタート

ぞうの秘密??

○ぞうをバルカン砲で撃つと、フラミンゴの群が出現する。フラミンゴをすべて撃つとボーナス点がもらえる

最初の敵基地までのマップを見よう

ここでは、最初の敵要塞が出現し、スクロールがストップするまでのマップを紹介しよう。

場面は、海、草原、砂漠、森に分かれ、それぞれの中に島、道路、川などが点在している。

地上キャラで動かないものはすべてマップ上に書きこんである。動く地上キャラと空中キャラは出現する範囲にそのキャラの絵が散らばらせてあるので参考にしてほしい。

それぞれのキャラクタの出現する位置は決まっているので、よ～く覚えて、作戦をたててみよう!!

GYRODINE ジャイロダイン

これが敵基地

これがはじめの敵巨大基地。こいつを3回やっつけると1パターンクリア。最初からもう一度ということになる。それまで行くには、そ〜と〜練習が必要である。

ここにもぞうがいるぞう

パラシュート脱出

こいつがスパイだ!!

戦艦地帯なのだ

スクープ第2弾

超新作13本

最新情報

この3月から4月にかけて、またもや新作ラッシュがやってきそう。堂々13本をスクープだ！

バルトロン

東映動画

3月20日発売予定

4900円

"北斗の拳"や"Dr.スランプアラレちゃん"などのまんがアニメでおなじみの東映動画がファミコン界に参入!!

キミの好きなキャラクタがまたゲームになるのかな!?と思いきや、第1作目は"バルトロン"というシューティングゲーム。これは左右両方向にスクロールする宇宙戦争もので、自機ジストリアスが空中戦と洞くつ戦とで攻防を展開するよ。ステージは1〜4、1ステージはなんと、128画面で構成されているんだって!!

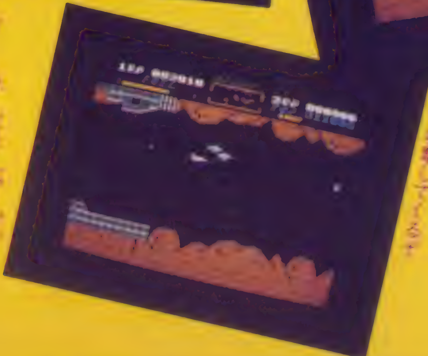
なお2作目は"ギャラクタもの"を企画中とのこと。こちらも楽しみだね！

Ⓒ東映動画

まずは海のシーンからスタート!! Ⓐボタン連射で2種類のビームが発射できるぞ

バルトロンのタイトル画面。2人ならかわりばんこに遊ぼうね！

画面左上の表示はエネルギーの残り。これがなくなると自機が1機減っちゃう



洞くつ内を前進、敵の基地をさがしだして破壊しよう!!

洞くつ内では岩石や岩にぶつかってもOUT。敵は前後からも攻撃してくるぞ

SCOOP!

アスキー

ザ・キャッスル(仮称)

4月発売予定

予価4900円

©アスキー

パソコン版で大人気の迷路ゲーム"ザ・キャッスル"がファミコンになるぞ! キミは中世の王子さま。お城のどこかにとじこめられているお姫さまを助けだすのが目的だ。

おジャマむしの敵キャラはものを使ってつぶし、画面上のカギを集めながら進んでいこう。カギはドアの色と同じものしか使えず、おまけに1つのカギは1回かぎり、たくさんあつめておかなくちゃね。ヘタな使いかたをすると、先に進めなくなっちゃうんだ。

オモシロ要素がもりだくさん。期待度ナンバー1の超新作なのダ!!

※写真はパソコン版です

マップを探しだし手に入れよう! キミがいまどこにいるか……これはとても重要だ!

さて、お姫さまがとじこめられている部屋はどこでしょう……!?

黄色いドアは黄色のカギ、緑のドアには緑のカギが必要だ

タイトー

影の伝説

4〜5月発売予定

予価4900円

©TAITO CORP

ゲームセンターでやたら目立ってたカッコイイ"影の伝説"がタイトーから発売されることになったぞ。

時代は江戸の末期。日本は魔性の者によって支配されていた。ある日城主の姫"霧姫"がとらわれの身となり、数々の武者が救助に向かったが、誰1人として帰る者はいなかった。そんなとき、ある1人の若者が魔城へと走った。その若者とは伊賀の里の忍者"影"である。

影となるキミははたして姫を救うことができるだろうか。ファミコン版ではどんなカンジになるのか、楽しみだね。

[illegible]

影の武器は刀、そして手裏剣。自由に上がったり下ったりしながら進んで行こう!

次々と襲ってくる不気味な妖の魔性の者達。ちょっとのスキが"死"につながるぞ。一刻も早く姫の元へ

※写真は業務用です。

セクロス
日本物産

©Nichibutsu

日本物産の第2弾が決まったよ！　第2弾は“セクロス”、春をめざしての発売予定だ。

“セクロス”なんて聞いたことないなぁ、というキミ、それじゃ“セクターゾーン”というゲームは知っているかな!?　“セクターゾーン”のアメリカ版タイトルが“セクロス”というんだ。ファミコン版のタイトルはアメリカ版でということだ！　くわしくはまたこんど！

はやくもファミコン版の画面を公開。キミのマシンを操り要塞を攻撃しよう！

“セクロス”はアメリカ版タイトル。キミが遊んだのはこれ

テラクレスタ
日本物産

©Nichibutsu

日本物産第3弾は“テラクレスタ”。ゲームセンターでもただいまヒット中のゲームだ！　発売はまだまだ未定とのことだが「出しますよ」というウレシイ言葉に、情報先取り公開しちゃおう。“テラクレスタ”の魅力はなんてったって、パーツを集めることにより、合体、分離、どちらかの形態を組め、パワーアップできること。無敵の火の鳥までいけば完璧だ！

※写真は業務用です。

“テラクレスタ”のイメージイラストだ

ファミコン版にも期待大のゲーム

これが3機フォーメーション拡散ビームだ！

機械都市への侵入成功！

マイティ・ボンジャック
テクモ

©TECMO

会社名も新たに（旧社名株式会社テーカン）テクモ株式会社からはゲームセンターのボンジャックを新しくした“マイティ・ボンジャック”が3月10日に発売されるのだ！

ゲームセンターのとどのへんが違うのか、発売日が待ちどおしいネ！

これがタイトル画面。舞台となるピラミッドの右側には主人公がいる

バクダンを取ることが大切。頭上には火のついたものがある

ここはドレイの部屋なのだ。門番がいて救助が困難だよ

地底植物に囲まれた通路。宝箱を開いて宝を取りたい

ピラミッド内の通路は複雑怪奇なのだ

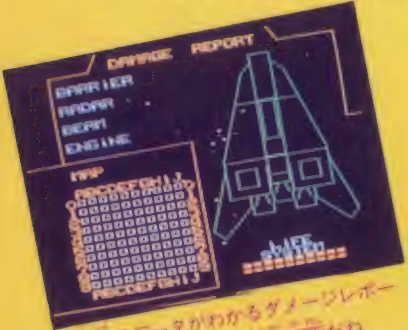
(仮称)3Dウガウガ
アスキー

©アスキー

アスキーの今年2本目の作品がこれ“3Dウガウガ”。そのネーミングのとおり(?)3Dもののシューティングゲームだ。ただし“ウガウガ”というのは「たいして意味はありません」とのこと。

いまのところ発売は5月の予定、予価4900円だ。

“ウガウガ”なんてオモシロタイトルに2重丸。中味も期待



自分のデータがわかるダメージレポート、MAPもついてて親切画面だね

照準をあわせて、ビシバシ攻撃。ぐぐぐっと近づいてくる敵キャラたちをやっつけながら前へ！

グレートソードマン
タイトー

©TAITO CORP

タイトーの今年4作目は、古今東西"剣"のゲーム。ただし、つぎつぎ発表してくれた超新作は、あくまでも今現在の予定。もし、ほかに大きな要望があれば違うゲームを……とタイトーさん。

※写真は業務用です。

エイッ！ ヤアッおっとどっこい、負けてなるものかぁ〜！ 勝者の道に向けていざ戦え！

フェアリーランドストーリー
タイトー

©TAITO CORP

魔法使いの女のコが、呪文を放つ杖を片手に活躍するこのゲームは、去年の夏ごろビデオゲームとして発売されたモノ。敵がケーキになったり、ドラゴンが飛んだりと、とってもカワイイゾ。

※写真は業務用です。

面のパターンはパズル構成。うまく考えて進まないと四苦八苦なんだモンネ！

ピットストップII
ポニー

ポニーより、レースもの登場！ もともとはアメリカのパソコンゲームなんだ。マシンを操り、グングン走るスピードはエキサイティング。興奮度バツグンの1本だぞ！ 発売は4月上旬を予定。

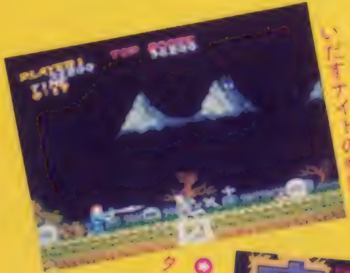
©1984 EPYX.INC／ポニー

レースものの人気は各国共通。アメリカのコに負けるなよ。グングンとばしてゴールをめざせ！

魔界村
カプコン

以前からウワサウワサの"魔界村"。いつでるの？ なんて質問が多くて編集部もホトホト。4月上旬をメドに開発中！ というウレシイ報告をしておこう！ それだけ力をいれているってことじゃないかな!?

※写真は業務用です。



魔界からの使者にさらわれたお姫さまを救いだすナイトの物語

おなじみ魔界村のポスター、発売が待ち遠しい

©CAPCOM

ハイドライドスペシャル
東芝EMI

先月号でも紹介した"ハイドライドスペシャル"の発売日が3月21日に決まったよ！ また、カセットの発売と同時にイメージレコードを発売。キャラクグッズも企画中とのこと。くわしくは来月号でね！

アイテムを探しながらススメススメ

マップはMSXの"ハイドライド"とほぼ同じだ！

主人公のジムが悪魔と対決！

©T&Eソフト

グラディウス
コナミ

ゲームセンターでマニアに大うけ！ "グラディウス"の発売はもうすぐだ。3月から4月をメドにただいま全力で制作中、「ゼビウスのようなロングセラーに！」とコナミさんの弁。

※写真は業務用です。

エネルギーカプセルを集めながら、敵の戦闘機を撃ちたおせ！

ただいま制作中！ はやくコイコイ、グラディウス！

©コナミ

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

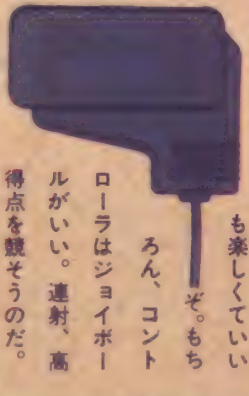
点とり虫には、かなわない。

私が噂の点とり虫だ。

ハル研究所のひみつの調査で、ジョイボールに住みついていることが明らかになった、ウワサの点とり虫。いま、全国のゲーム仲間に異常発生中だ。肉眼では見えないが、ゲームになるとジョイボールから人に飛び移り、みるみるパワーを与えてしまう不思議な虫だ。むかうところ敵ナシの点とり虫、ココロの中にいるタイクツ虫を退治して、かならず君を興奮の世界へ引きこんでくれるぞ。ところで、点とり虫は、どうしてこんなに強いのか。それは、こうだ。❶ジョイボールの連射、連射でゲームは、アッと高得点。自分でもおどろくほどだ。操作らくらく動きは俊敏。❷ゲームのテクがあがる。もう、タイクツ足が逃げまわるほど、スゴ腕になる。❸次々とゲーム仲間をふやしてゆく。点とり虫には、人を引き寄せる力があるのだ。毎日がユカイになるぞ。点とり虫は、ホントいつだって、キミの味方なのだ!! ジョイボールを手にして、点とり虫を早く呼びよせよう。いま買うと、特別に《ジョイボール・シール》がついてくるぞ。これを貼れば、ジョイボーラーの資格充分。強くなりたいキミのプレイを、点とり虫が応援してくれるぞ。

点とり虫が2倍になる。

ジョイボールの2人用アダプタが、ついに出た。その名は、《ジョイペア》。これをファミコンにつなぐと、なんと2台のジョイボールで、ゲームが楽しめるのだ。あの点とり虫のパワーも2倍になるというわけ。友だちといっしょに、どんどん興奮してほしい。1500円だから、ふたりで買えばたったの750円づつ、すぐ手に入るからウレシイ。ジョイボール以外のジョイスティックもつなげてゲームができるから、タノシイぞ。このジョイペアがあると、ゲームの楽しみも、ホント2倍だ。キミも《ジョイペア》を使って、仲間と遊ぼう。2人ペアの勝ち抜き戦も楽しくていいぞ。もちろん、コントローラはジョイボールがいい。連射、高得点を競そうのだ。



オリンピックにも強い。

ジョイボールに新しい発見があった。あのハイパーオリンピックに使えるコントローラは、ジョイボールだけなのだ。（連射ボタンは中間の位置）エキサイティングな、●100m走●走り幅とび●ヤリ投げ●110mハードルに、ジョイボールを使って次々と新記録が生まれているぞ。点とり虫は、オリンピックだって強かったのだ。

〈ジョイボールが使えないソフト〉●任天堂／ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀●ハドソン／ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ●コナミ／けっきょく南極大冒険

もっとツヨクなりたい。

JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™
専用コントローラ¥3,980〔MSX用も発売中〕

●このジョイボールは任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です ●特許・意匠登録・商標登録申請済 改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります

超ウルトラ技50

(ちょう テクニック)

3月は女の子が主役。ファミコンを持っている女の子もだんだん増えてきたみたい。ファミマガに寄せられる投書のほとんどは男の子からだけど、女の子もガンバレガンバレ!!

ウルトラテクニック 1

今月の優勝技

超時空要塞マクロス

マクロスにもムムム無敵があったのだ!!

広島県／宮本春彦クン

無敵っ!! といっても時間に限りがあるんだ。たまに出現するスペシャル・ターゲットをガンで撃つと、前へ前へと動くことは知っていたかな。

そのまま撃ち続けていると、スペシャル・ターゲットはやがて壊れる。

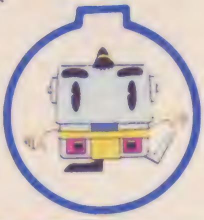
すると、バルキリーは敵にさわってもパワーが、減らなくなるのだ! 時間は1分ぐらい。ファイター形態のときはできないよ。

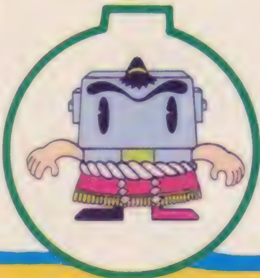
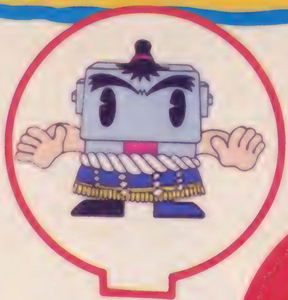
○パパパパパ……と、スペシャル・ターゲットを撃ち続けると

○ほらほらっ! 敵にふれてもパワーが減らないぞ

©ビックウエスト／㈱ナムコ

となりのおともだち



幕下 うーんもうひと息といえるウル技

十両技 初心者クラスの技 まずは試してくれ

小結技 わりとカンタンにできてしまう技だ

大関技 思わずうなってしまう上級の技だよ

横綱技 とにかくすごい技 プロ級テクニック

紹介する技のレベル

トクマソフトのウル技 第1弾はロットロット

ウルトラテクニック 2 横綱技

ロットロット

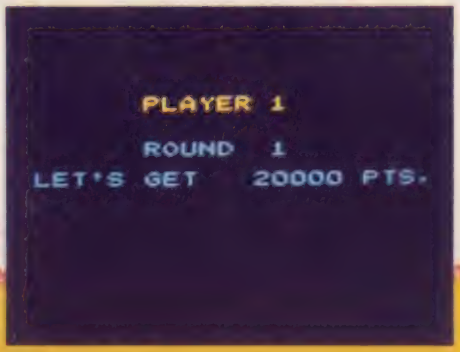
ええっ!! ボーナスステージにならないぞ!!

東京都/イチロー・タナカ

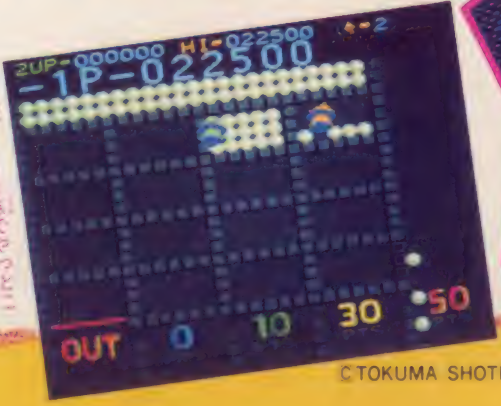
1万5000点を超えたら、わざとカニに赤いボールを落とさせよう! もちろんOUTになるけど、5100点が得点され、ボールがボーナスステージの色に変わるぞ。しかも、21000点を超えたのにLET'S GET 20000と表示され、ボーナスステージにならないのだ!?

○カニさん出てこい出てこい! 2ゾーンへ赤玉を持っていけ!!

○チョッキン!! なぜか、ボールの色が変わって、5100点得点された!



○おっと? 20000点を超えたのにこの表示はなんだ



○2万2500点でやっとこさボーナスステージだ!!

©TOKUMA SHOTEN/IREM CORP.

ちょっとおしゃべり

ドバーンと頭が爆発しそうな大技がでで出た

スーパーマリオブラザーズ

うわさのポール飛び越し技がついにでた

ウルトラテクニック 3

とっておき 超絶技

福岡県／永田亮&聡クン

エリアの最後にあるポールを飛び越えられるといううわさはホントだったのだ!!

場所はワールド3のエリア3。まず、ポールの直前の天びんリフトまで行く。左のリフトにしばらく乗って、右のリフトを上にもってくる。リフトが落ちないうちに、右のリフトに飛び移り、Bボタンで加速しながら、おもいっきり右にジャンプするのだ。

めったにうまくいかないけど、飛び越えられるといくら右へ行っても城壁が延々と続き、クリアできないのだ。

○まずは、左のリフトをぎりぎりまで、ねばって、とことんまで下げるのだ！

○落っこちないように気をつけてねっ!! でもって右のリフトへ飛び移れ！

○ショワ〜ンッ！ マリオの足が見えなくなるぐらいのスーパージャンプが必要

○これが永田クンの超絶写真。ここでは編集部ではできなかったのだ!?

○さ〜て、ポールを飛び越すことができるだろうか!?

★ファミマガ編集部が必死になってクッパと対決した結果に完成した「スーパーマリオブラザーズ完全攻略本」。みんな読んでくれたかな？ あまりの反響にいち時は電話線がパニクったんだけど、攻略本の2か所のまちがいを指摘してくれる読者も多かった。そこでこの場で訂正します！（37Pへ続く）

© Nintendo

ウルトラテクニック 4
横綱技

スーパーマリオブラザーズ
小さい体でファイアマリオになったぞ!!

神奈川県　石沢幸二クン

ただし、クッパの所までスーパーマリオで行かなければだめ。そして、うまくクッパを飛び越えて、斧のすぐ左でクッパを待つのだ。クッパが近づいてきたら、ふれると同時にクリアするのだ。
　次の面になると、スーパーマリオなのにスーパーキノコが出て、それを取ると小さくなる。そしてマリオなのにファイアフラワーが出て、それを取るとチビファイアマリオのできあがり。敵にさわると大きくなるぞ。
ワールド8以外のエリア4へ行けば、この技はできるんだ。

○[illegible]

○スーパーマリオがブロックをたたいたら、スーパーキノコが出てきた。取るとマリオになってしまう

○マリオがたたいたのに、ファイアフラワーが出てきた

○やった! チビファイアマリオができあがり

○[illegible]

ウルトラテクニック 5
大関技

スーパーマリオブラザーズ
マリオが増殖していくウルトラ技で長時間プレイを楽しむ

東京都／池崎守クン

ワールド3－1の最後の階段ブロックでノコノコが2匹下りてくる。1匹をやっつけたら2匹目が下りてくるのを待とう。そして1つ上の段にノコノコが下りるのと同時に上にジャンプしよう。うまくノコノコを何度も蹴ることができたら点数が上がり人数が増えてしまうのだ。

○[illegible]

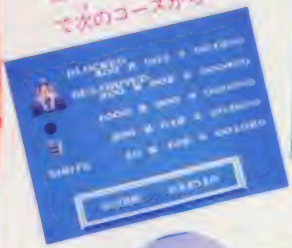
○1UPが出て1人増えるのだ。ジャンプを繰り返せば50人以上増やせるぞ

©Nintendo

かっくいいマッハライダーってなんて素敵♡

ウルトラテクニック 6 大明技（おおめいわざ）
マッハライダー
色も変わって勇ましい姿で登場するマッハライダーだ
和歌山県／古谷誠クン

ファイティングコースカエンデュランスコースで、出てくる路上のドラム缶をマシンガンで撃ちくだこう。ぴったり路上のドラム缶を12個壊してクリアすると、次のコースからピンクのマッハライダーになるのだ。そしてマシンガンを連射できるようになるんだよ。



○12と表示されたら、成功したのだよ。これで次のコースから……

○まちがえないように、数えながら路上のドラム缶を撃つ

○へっへえ！ いくらマシンガンを撃ってもいいのだ

ウルトラテクニック 7 小明技（こめいわざ）
マッハライダー
敵におんぶされて楽々クリアができるってさっ
福島県　宮津勉クン

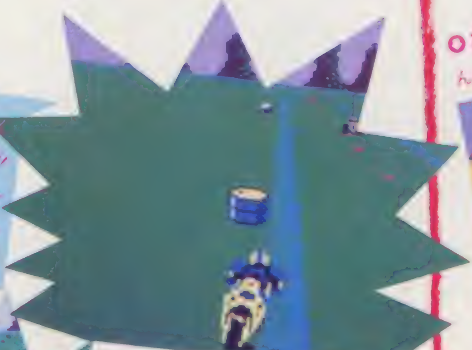
敵にバンバン体当たりしていると、敵と重なってしまうことがあるのだ。そうなればこっちのもの。スリップもせずに、楽々クリアしてしまえちゃうのだよー。

○2速から3速にして敵と重なったらスピードをあげて"パン！"

○敵と合体しちゃってゴッチャになったらAボタンだけでOKなのさ!!

ウルトラテクニック 8 小明技（こめいわざ）
マッハライダー
低速で走っているとドラム缶だってすりぬける
福島県　宮津勉クン

ファイティングコースの2コース目が始まったら、道の左へ出て2速で走ろう。時間はかかるけどクリアできちゃう。ドラム缶もすりぬけるよ。



○路肩にはみ出して、ゆっくり走れば楽々安心なのさっ!! 曲線のコースでは十字ボタンの左を押していないとコース中に入ってしまうのだ

○[illegible]

ちょっとおしゃべり

★完全攻略本の51ページを見てネ。このページのはじめの土管から行けるコインの部屋の、出口になる土管の上にパワーアップキャラが「大きなマリオでは出せない」というのは実はマチガイ。11ページの走りながらしゃがむ技を使いジャンプすると取れることがあるのダ。ムズカシイけど。（39Pへ続く）

 ©Nintendo

にみとれちゃタナ‥!!

いっきなりのウル技は楽しみなのだよおん

ウル技 9 十両技
いっき
権べのカマが塀を越えて飛んでいっちゃうのだ
愛知県／船橋淳一郎クン

塀にぴったりくっついたままでその端まで行き、ちょっと上に行ったあと、もとの位置に戻る。そしたらカマを投げてみよう。ふつうなら塀にぶつかってしまうカマが塀を越えて飛んでいくぞ。試してみようよ！

◯塀にぴったりと、くっつこうせ

◯塀の角を曲がって、塀から離れないようにまた戻ろう

◯かまっかまっとカマを投げている

ウル技 10 十両技
いっき
やられたときの音楽なんか聞いていたくないのだ!!
群馬県／今成芳充クン

忍者にやられて、もとに戻るのって、ちょっと遅いと思わない!? そこでやられたらスタートボタンを押してポーズをかけ、もう一度スタートすればすぐ続きができるぞ!!

◯やられちゃったよう。え～ん

◯ほらこのとおりすぐ始まった

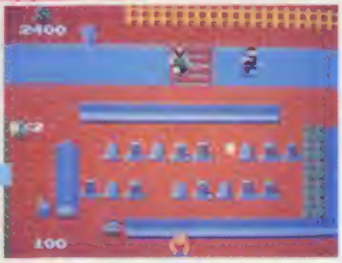
◯すかさず！ポーズだ

ウル技 11 大関技
いっき
スクロールワープで田吾が変なところへ行っちゃうぞ
愛知県／田尾嘉規クン

2プレイでゲームしているときに、田吾を上に行けない塀の下などに行かせて、権べを上へ進ませよう。画面がスクロールして田吾が塀を越えて消えてしまうのだ。

でも田吾は、やられたんじゃないのだ。しばらくすれば権べのいる場所へワープして復活するんだよ。

◯田吾がスルスルと塀を通りぬけていっちゃったよ


◯田吾は塀があるので上に行けないのに、権べは上へワザと行くのだ

◯しばらくすると田吾は消えてしまうのだ

◯すました顔して田吾が現れているぞ

Ⓒサン電子

超ウルトラ技50

ちょっとおしゃべり

★完全攻略本の73ページを見てネ。土管の右横の3個のコインを取ったあたりに小さな山があるね。じ、実はそこでジャンプをするとかくれコインブロックが2つあるんだ。1個めのブロックが見つかったら、その上でジャンプをするともう1個のブロックが登場するのデス。キミは気づいた?
(41Pへ続く)

ウルトラテクニック 12 十両技

いっき

権べの元気パワーは、川の表面を走りぬけていくのだ

大阪府/茂本章宏クン

権べが川を渡るときは、橋を行くより遅くなっちゃうね。でも、この技を使えば川をすばやく走れるんだぜ。

ふつう川を下から渡ると体が半分沈んでしまうけど、画面の上から進むとほんのちょっとだけ川の上に立てる場所があるんだ。

横の方向にだったら、地面の上を走っているのと同じ速さで進むことができるんだ。

ウルトラテクニック 13 小結技

いっき

いやらしい腰元をグルグル回してしまいますぜ

福島県/伊藤慶一クン

3面の代官屋敷の塀のシーンが始まったら、右へずっといこう。すると緑色の石があるだろ。緑色の石の上で腰元が来るのを待って捕まろう。

しばらくすると腰元は、離れていくけれど緑色の石の回りをぐるぐる回るのだ。

この腰元にさわっても、大丈夫なんだよ。

ウルトラテクニック 14 小結技

いっき

カマをとぎれることなく投げ続ければ無敵だ!!

東京都/大原政則クン

3面で塀の隅でやられたら、十字ボタンの左上を押しながらカマを投げ続けていよう。いつまでも権べが点滅したままになってしまうよ。

©サン電子

ヴォルガードの隠されたキャラクタを見つけ

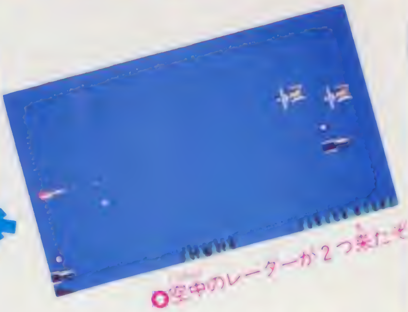
コウルテクラ 15　小ワザ

高機動戦闘メカヴォルガードII

空に浮かぶペンギンなんてそんなものが出てくるとは

京都府　ボル・1号クン

地上・空中レーダーを破壊してると出てくるエネルギー輸送船。これをわざとパワー補給をしないで無視するとペンギンが出てくるよ。ペンギンは弾を当てて落としてから取るようにしよう。



○空中のレーダーが2つ来たぞ

○2機とも、のがさずにやっつけちゃった

○するとエネルギー輸送船が出てくる　でも知らんぷりっ

○ほらペンギンが出てきたぞ

○キャー、うきゃー、カワイイー、キャー？

コウルテクラ 16　小ワザ

高機動戦闘メカヴォルガードII

ファミコンのコントローラが出てきたなんて、そんな

大阪府　ピッカマンクン

エリア3で突然出てきたファミコンのコントローラ。さていったいなんの役わりをするのかなと考えた。画面のコントローラのⒶかⒷボタンと十字ボタンの上下左右のどれかが青くなっている。これと同じ2カ所のボタンを同時に押すと、敵が爆発したぞ。

○どこかで見たことのある敵だ

○Aボタンと上をいっしょに

○押してごらん、爆発だったらんらん？

コウルテクラ 17　小ワザ

高機動戦闘メカヴォルガードII

タルカスから助かるなんてそんな作戦がある？

愛媛県　東広一クン

エリア3で出現するタルカスは、戦闘機形態だとねらわれてしまう。

そこでロボット形態になって、しゃがんでいよう。タルカスは、なにもしないで逃げていっちゃうのだった。

○来た!!　タルカスだ!!　よしロボット形態になれ!!

○そんでもって、よっこらせ、ちょっと休みます

○タルカスはうしろへジャンプしながら去っていった

© dB-SOFT

超ウルトラ技50・べんきよ

ちょっとおしゃべり

★というわけで、「ボクはおっきいマリオでもパワーアップキャラを取ったのに」とか「え～、ここにかくれコインブロックあるよ～」なんて悩んでしまったキミ。そうだ、キミは正しかったのだ。たくさんのお手紙やお電話アリガトウ！ 発売中の完全攻略本シリーズも、じっくりよんでネ！

はやく人間になりた～いボンバーマンの登場

ウルトラテク 18 横綱技

ボンバーマン
コンティニューモードでかくれステージ発見

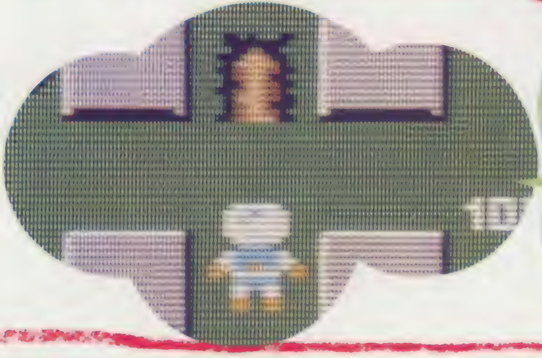
神奈川県／森正宏クン

コンティニューモードで、HIJDIDOMNGJAHIEKFGKLと打ちこむと、H2という変な面に行ける。

このかくれステージはふつうにプレイできるけど、ドアに爆風が当たると、かなしばりになってしまうんだ！

○コンティニューで、写真と同じ文字を入れよう

○出たっ！ かくれステージ H2面とは何面のことだろう!?



ウルトラテク 19 大関技

ボンバーマン
第1面でハドソンの顔、ゴーデスの出現の方法発見!!

京都府／小橋健二クン

ゴーデスといっても、スターフォースのように100万点ももらえない。

敵を全部片づけちゃってから、外壁に沿って1周すると、画面のどこかにゴーデスが現れる。このゴーデスは取っても2万点にしかならないよ。ほかにもハドソンのキャラクタが隠れているかもね??

○まず敵を全部やっつけなくっちゃだめなのだ

○外壁に沿っているブロックも壊しておいて……

○外壁に沿って1周するとゴーデスが出てくるぞ

○これがゴーデス。急いで取らないと消えちゃうよ!!

© HUDSON SOFT MOMO

キミをみなおすぞっ

特別技
情報提供 ジャレコ

忍者じゃじゃ丸くん

キミはさくら姫と会うことができるかな!?

人気ゲームの忍者じゃじゃ丸くんに、もうひとつの楽しみ方があった！ さくら姫の落とす花ビラを3枚集めると、なまず太夫と一騎打ちできるボーナスステージになるよね。そこでなまず太夫をやっつけると、さくら姫とじゃじゃ丸の間にハートが出るんだけど、ナントそのハートで「恋占い」ができちゃうぞ！ ハートの飛び方で占うんだけど、気になるあの子との仲を調べてみてネ！

○ハートが右へ流れる。これはキミの片想い。でもあきらめちゃだめだよ

○一度右へ流れてから左に流れる。これはなかなかよい傾向。思いきって打ち明けてみよう

○まっすぐに昇ったあとバラバラに飛ぶ。オメデトウ！ これは両想いの決定打！ これが出る確率は少ない！

○ハートが全部バラバラに飛ぶ。彼女はキミのほかに好きな人が―

ウルトラテクニック 20 小技

忍者じゃじゃ丸くん
各面のボスは最初にやっつけたほうが高得点なのだ！

新潟県／清水昭博クン

じゃじゃ丸くんは一番下の段から始めるので、ふつうは下から敵をやっつけていくと思う。

ところが、ボス以外の敵をやっつけずに、上の段まで登って、最初にボスをやっつけると1000点になるのだ。ボス以外の敵に気をつけながらやってみよう！

○一番上まで着いたら、さっそくクロベエと対決するぞっ！

○おかきは無視してどんどん上へ行こう

○エイッ！ 気絶させておいて、やっつけよう！

○最初にやっつけたときだけ、1000点になるのだ！

©ジャレコ

超ウルトラ技50・あ の 字 も

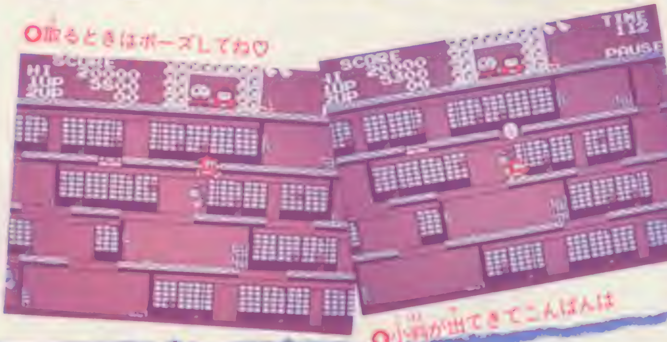
21 ジャイアンテク!! 十両技

忍者じゃじゃ丸くん
小判を取るときはポーズを使ってケチケチ戦法

兵庫県／木村哲也クン

小判を取ったときは、すべての動きが止まるんだけど、タイムは減ってしまう。ところが、ポーズにするとタイムが減らないで点数が、ピコピコと入るのだ！ ほんの数秒の節約になるよ。

○取るときはポーズしてね♡



○小判が出てきてこんばんは

22 ひでニクテウルトラ 十両技

忍者じゃじゃ丸くん
コキンコキン!? トロッコ爆弾もへっちゃらなのだ!!

東京都／小宮隆クン

パックンの次にたよりになるのがトロッコだね。トロッコはどんな妖怪に対しても無敵だけど、はたしてなまず太夫の落とす爆弾にも耐えられるだろうか？

というわけで実験の結果は大成功でしたとさ!?

○なまず太夫が爆弾を落としてきたけど、トロッコが出てきたからもう安心。

○トロッコに爆弾があたってもなんともないのだ？

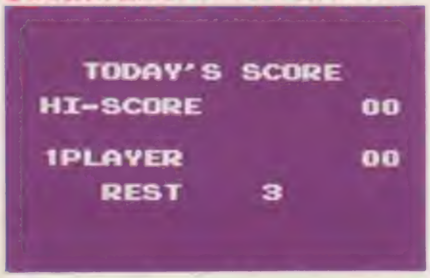
23 ひのウルテ 横綱技

ツインビー
ゲームスタート時からいきなり10機だ!!

愛知県／桂川義規クン

スタートボタンを押したら、即コントローラ1かIIの十字ボタンの上と右、そしてⒶボタンをゲームが始まるまで押してみよう。と、なんと自機が10機に!! ただし、2プレイヤーのときは、コントローラ1でね。ウィンビーは増えないのさ！

○この表示が出たらすぐにボタンを押すのだ



○自機保有数は3と表示され何ごともなくゲームは始まった

○オニオンヘッドをやっつけたあとに……

○これが自機が10機あることの証拠写真だ!!

牛乳7本飲むぐらいのすごい技をやっちゃう

ウル技場外編

★シティコネクション・オイル缶の数表示の不思議　オイル缶をがんばって99個まで取ってみよう。あと1個取れば表示が100個になってもいいはずなのに、99個以上はずえったいに表示されないのだ。（大阪府／芝野誠クン）★う〜ん、なんかムナシクなっちゃうなァ。120個取っても99個か……。ふむ。

©ジャレコ・コナミ

勝ってばいいってもんじゃないけどおもしろい

本将棋 ウルテク24 大胴袖

もうカンベンしてよの、超最短15手詰めなのだ!!

静岡県／J・Iクン

毎日毎日どど～のように押し寄せてくる手紙の山、山、山。そして本将棋の最短詰めもじわじわと記録がぬりかえられてきた。先手時間制限なしでさっそくやってみよう！

①▲5八飛、②△3四歩、③▲5六歩、④△4四歩、⑤▲7六歩、⑥△3二銀、⑦▲5五角、⑧△5四歩、⑨▲7七角、⑩△4二飛、⑪▲5五歩、⑫△5五同歩、⑬▲5五同角、⑭△4二銀、⑮▲7三角成。以上15手詰め。

◯んーっ！ [illegible]なかなかやりますな～ なんて、のんびり指せばいいのに、忙しいやっちゃな～。今月も1手詰となってしまった。[illegible]たちはどこまで短くなるのか。最初の1手詰めなんてないわけあるけど

◯というわけでいつものように表示は16手目だけど、15手で詰んでいるんがな!! 楽しみがいキミはあまりマネしないようにね♡

本将棋 ウルテク25 大胴袖

まだ勝っていないのに、ちょっと不思議な勝ち方

京都府／南橋正宏クン

先手時間制限なしで以下のようにやってみよう。

①▲3六歩、②△3四歩、③▲3七桂、④△4四歩、⑤▲3八銀、⑥△3二銀、⑦▲7六歩、⑧△4二飛、⑨▲7七桂、⑩△4二銀、⑪▲7八銀、⑫△6二玉、⑬▲4六歩、⑭△3三角、⑮▲4五歩、⑯△4五同歩、⑰▲4五同桂、⑱△5五角、⑲▲6五桂、⑳△8八角成、㉑▲5三桂成。不思議なことに詰んでないのに勝ってしまった!?

◯あと1手で詰むんだけど、信じられる～!? ところがところがなのである。さぁ～次の手順に目を移そう～

◯はいっ！ あなたの勝ちです。なんでなんかは知りましぇ～ん。とにかく詰んでないのに勝ちなのです!!

©セタ

超ウルトラ技50・た・き・に・は

パックマンが華麗に変身したパックランドだ

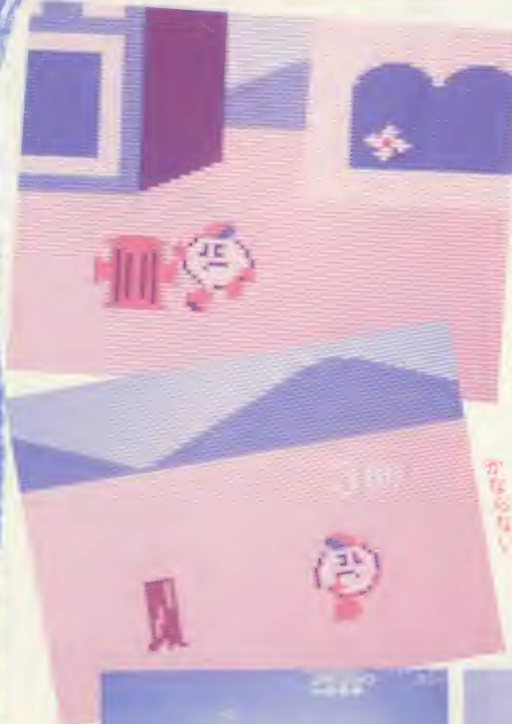
26 ウルトラおおぜき大胆技

パックランド

黄色の花3つで、スペシャルパックマンが出現するぞ

千葉県／竹之内偉行クン

各ラウンドの途中にある、消火栓や切り株やサボテンを進行方向の逆に押していると、黄色の花が降ってくることがある。この花を取ってもたった300点だけど、1トリップの間に3つ取るとパックマンが1人増えるスペシャルパックマンが出るぞ！　これは絶対必要な技だ。



○うんしょ、うんしょ、ワーイ黄色の花が降ってきた～♡　1UPに絶対必要なのさ！

○ここにも出た！花。1つでは300点にしかならない

○3つ目のお花が出たぞ！　いざいざっ!?

○スペシャルパックマンは右へ飛んでく。追いかけろっ!!

27 ウルトラおおぜき大胆技

パックランド

紫色の花4つでなぜか7650点もらえるのだ!!

愛知県／花村紫クン

TIME OUTで降ってくるのは紫色の花。1トリップで4つ集めると面クリアしたときに、7650点が加わるのだ！

○スーがおっかなくなるけど、タイムアウトの花も見逃がせないのだ。でもこわいよ～!?

○紫色の花も300点。スーには気をつけて！

28 ウルトラおおぜき大胆技

パックランド

赤色の花4つで飛行機モンスターが花を落とすぞ

東京都／佐藤喜一クン

山の面にある回転する丸木橋の上で、ジャンプしないでウロウロしていると、赤色の花が降ってくる。この花を取っても300点にしかならないけど、4つ集めると飛行機モンスターが、1000点になる花を落としてくるんだ。

○小モンスターが花に変化

○取ると300点。4つ取ろう！

○赤色の花が降ってきたぞ!!

C(株)ナムコ

アならまかせとけ…!?

29 ウルトラテク 大爆技

パックランド

オレンジ色の花3つで、イジケがすべて7650点！

東京都／瀬口鵜之クン

せっかくパワーエサを取ってモンスターをイジケさせたのに、1匹しかやっつけられなかった場合は、その場で止まっているのだ。すると、オレンジ色の花が降ってくる。この花を3つ集めると、帰りの道のりでイジケモンスターをやっつけたときに、すべて7650点になるぞ！

モンスターが逃げ出すとオレンジ色の花が降ってきた！

イジケモンスターを1匹しかやっつけずに止まっているのだ！

オレンジ色の花も取ると300点。花だけだとたいした点数じゃないね

次の面もその次の面もオレンジ色の花を取ると――

帰りの面でオール7650点。とってもリッチな気分

30 ウルトラテク 十両技

パックランド

小モンスターを300点にしてしまうヘルメット

北海道／白滿帽子クン

各トリップの最初の面で、障害物のどれかを進行方向の反対へ押しているとパックマンがヘルメットをかぶる。これで小モンスターが300点。

31 ウルトラテク 十両技

パックランド

急がないでちょっと止まってフルーツを出そう

熊本県／高松地系クン

パックマンが進んで行くと、自然にフルーツが出てくるんだけど、立ち止まらないと出てこないフルーツもあるんだ。

たとえば下の写真のように消火栓の上で止まっていると出てきたりするんだ。

このヘルメットがあれば、小モンスターなんか平気さ！

©㈱ナムコ

超ウルトラ技50・ハ

パックランド
BREAK TIMEは芸術点で点かせぎ!?

32

大阪府／点取虫夫クン

面クリアしたときにボーとしてるキミ。もったいないぞ。ジャンプをしなさいしなさい。すると高さに応じてボーナス点がもらえるのだ。最高は着地寸前の7650点。7650点を目ざしてガンバリナハレ!!

❶ここまでくれば、500点になるぞ!

パックランド
ラッキーパックマンは、タイムを満タンにしてくれる

33

東京都／松井浩一クン

ラッキーパックマンを出現させるなら、モンスターを5匹とも全員集合させよう。そしてパワーエサを取ってスー以外の4匹をやっつけてから、スーをやっつけると3200点入るのだ。するとラッキーパックマンが現れてフワフワと飛んでいくぞ。これを取るとなんとタイムが満タンになるのだ。

左の連続写真ではラウンド1でラッキーパックマンを、確実に出現させる方法を、順を追って説明してみたので、ぜひ参考にしてほしい。

❶スー以外を全部やっつけるのだ!

©㈱ナムコ

○このまま、クリアしてお[illegible]

パックランド

今月もおお笑いの技1つ。クイズもついている

34

東京都／片山文彦クン

十両技

写真をよく見てほしい。ボクは何でこんなかっこうをしてるのでしょう?
1、疲れている
2、すべっている
3、うけをねらっている
正解は2でした。
Ⓐボタンと Ⓑボタンを同時に押しているだけで、このかっこうをするよ!

○穴に落ちないように注意しながら、飛行機モンスターに乗るのだ

○勝手に運んでくれるし、ラクチンすりぬけ法なのだ!?

パックランド

パックマンがたま～に見せるすりぬけ技特集なのだ!

35

十両技

千葉県／バカボンパパクン

ゲームをしてるといつもは通れないようなところをすりぬけたりして、アレレッなんて思った人もいるんじゃないかな!?

まずは街の面の天井をすりぬける技。飛行機モンスターの上に乗っていれば、勝手にすりぬけてくれる。

それから、切り株や消火栓、スーの上に乗ったり、ジャンプのタイミングがピッタリだったら、すりぬけることがあるんだ。

おまけはスーと重なっちゃう技。スタートした地点で、左を向いてじっとしていると、少しだけ重なることができる。でも、すぐ逃げないとやられちゃうよ。

○スーを利用して切り株にめりこんじゃった!? スーにはいろいろお世話になるね♡

○ちょ[illegible]、消火栓にぶつかる[illegible]てジャンプすると、[illegible]めりこんだりするのだ!?

○ブチュッ!! あこがれのスーちゃんとキスしてしまった!? でも2人ともあまりうれしそうじゃないね!?

○すばやく逃げないと、やられちゃうぞ!! スーの口には毒がぬってあるんだろうか?

©㈱ナムコ

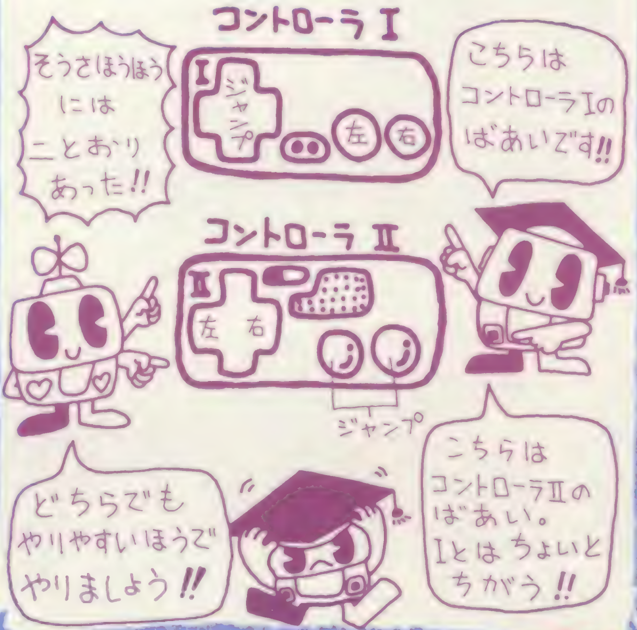
超ウルトラ技50・これでク

36 ウルトラテクニック 小横綱

パックランド
使いにくいコントローラを使う必要はないぞ！

長野県／平林剛クン

パックランドのコントローラの操作がほかのゲームと違うのでとまどっているキミにおすすめ技。コントローラⅡでやってみよう！



37 ウルトラテクニック 小横綱

パックランド
屋根の上なんかに乗って1面はクリアしておくじょう

大阪府／大塚勇起クン

スーを利用すると屋根の上まで連れていってくれるね。そのときにじっとしてると、やられちゃうけど、タイミングよくジャンプすれば、家の上に乗れるのだ。

屋根づたいにずっと進んで行けば、飛行機モンスターに一度しか遭遇しないので、楽々とラウンド1をクリアできるぞ！

●こうや[illegible]屋根まで行くのだ

●ラウンド1では、この位置しか屋根の上にモンスターが来ない！

38 ウルトラテクニック 横綱技

パックランド
そしてついに運命のワープ技を教えよう

新潟県／山口貴史クン

ワープができるというお手紙は発売直後から、続々と送られてきたけど、どうやったらできるのかわからない。ラッキーパックマンを出すとか、フ650点を出すなんて意見もあったけど、真実は意外に簡単なことだった。

ラウンド1をクリアする前に10000点以上取って、画面の上に頭がぶつかるようにジャンプするのだ。

すると、いきなりトリップ4にワープするぞ！

●スーを利用して屋根に登るか……

●パワーエサのいきおいで登る

●クリアのときはジャンプする

●すると、ラウンド13へ

©㈱ナムコ

春にしてくれるかな‥ア

こいつぁ春からエンギがチャレンジャーだあ

ウルテク 39　十両級

チャレンジャー

うむっ、ジャンプができないようになってしまったよ

大阪府／武智有紀クン

シーン1で、ワルドラドのいる先頭車両にたどり着いた。でもタイムがあまっていたのでタマをやっつけようと後部車両に引き返したら、もうジャンプができなくなったのだ。

○これは草むらなんだよー、ねぇ知ってた？

○前車の連結部がはずれないうちに戻ると……

○ジャンプができないよー

○まだジャンプができるのだけれどもねぇ……

ウルテク 40　十両級

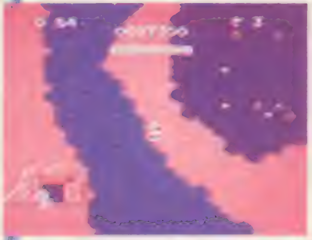
チャレンジャー

カラよいなくなれっ!! と消してしまっちゃう技だ

千葉県／藤巻規雄クン

洞くつの入口にはカラがいる。それ常識だね。でもほかの洞くつが見える場所へ行って、すぐに戻るとカラがなんといないのだ。常識破りのウル技なのだった。

○テラじゃなくてカラが洞くつの前にデテーンといるのだった



○下のほうへとカラの見える洞くつの近くまで行きました

○どこかへお出かけカラちゃんは、洞くつを留守にしている

ウルテク 41　小結級

チャレンジャー

トビーをやっつけたら新しい音が聞けちゃうぞ

京都府／溝渕浩二クン

レベル9以上で出てくるトビーだって、無敵技を使えばやっつけることができる。おまけに、車内に入ったとき、地面からジャンプしたトビーが下ったところで、真上に飛び跳ねると、パポロレヨオ〜ンと音がするよ。

○ナイフを投げ続けてクジラを出したので得点？

○窓を無視してまずは車内へ入るようにしましょう

○トビーが前車の真上に来たのでジャンプ

○飛び越すと100点を、いただき♡

©HUDSON SOFT／MOMO

超ウルトラ技50・あのてこのて

42 大関技

チャレンジャー

アリジゴクは危ないから遊んでみたくなってくる

東京都／吉川智久

チャレンジャーをパワーソードでパワーアップさせると、すごく足が速くなってアリジゴクを走り抜けられる。パワーソードを手に入れたら、思いきってアリジゴクの端のほうをつっ走ろう!! みごと成功すればボーナス1万点だ。

パワーソードを取ったところだ

パワーアップでボーナスがいっ

えいえいえい、と走り抜けると

またもやボーナスが入る

43 十両技

チャレンジャー

中に入っていけそうにもない岩の奥へ行ってみようぜ

東京都／草間丘人

シーン4の右の下から2段目は、岩が盛り上がっていて奥まで行けそうにない。でもほら十字ボタンの右を押しながらジャンプをやっていると中へ入っちゃうんだ。

シーン4のここですよ! ここにまずは行かなくちゃ

おっと岩の上へ乗れましたよ。もっとがんばってジャンプー!

ほれほれ、ほら～れほれ、行っちゃいましたよネ

逆に十字ボタンを押してジャンプをしてれば出れますぜ

なにをマリオってるのかスーパーっとしよう

44 小結技

スーパーマリオブラザーズ

マリオはどこ? キノピオがいるだけでクリアしてる

長崎県／堀内誠宏

エリア4にチビマリオで行ったときのことだ。オノを取った瞬間にクッパに捕まった。すると、どうだキノピオだけでクリアしていたのだ。

さびし～くキノピオは待っているのだった

©HUDSON SOFT／MOMO・Nintendo

なんかにまけない‥ぞ

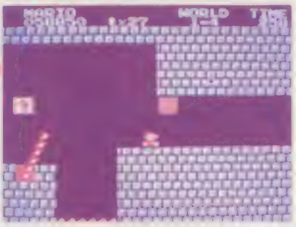
小技 45 ウルトラテク

スーパーマリオブラザーズ

ファイアバーがジャマなので"消えてしまえ〜"てか

愛知県／大場伸一クン

ワールド1—4でファイアバーの上にパワーアップのブロックがあるところがある。ここをちょっと先へ進むとファイアバーは消えたけど、ブロックが半分見えてる状態になるだろ。すると安心してキノコを取ったりできるのだ。



○ファイアバーを通り越して進んでいきますと……

○ファイアバーは消えてない、でも上のブロックはまだ見えている

○そこで戻ってしまっても、ファイアバーがいなくて安心だよ

○ジャンプしてキノコを出してしまっちゃっちゃうのだ

○キノコを出して取ったのだが、点数が00と出ているなぁ？

○ギィニョォ〜ンとスーパーマリオになったのだ

小技 46 ウルトラテク

スーパーマリオブラザーズ

2回のアタックで8000点もらえればしめたものだ

愛知県／山田成貴クン

ブロックの上を歩いているノコノコに、いきなり下からジャンプをしてやる。はね飛ばされたノコノコに、再度、すかさずジャンプをしてやると8000点なんだよぉ〜。

○かならず歩いているノコノコを下からはね飛ばしてやるのだ

○もう1回、そのはね飛ばされて点滅しているノコノコへぶつかると、このとおり

○ちなみにチビマリオでもできるのだ。さあ8000点ジャンプをめざそう

小技 47 ウルトラテク

スーパーマリオブラザーズ

別の8000点を獲得できる技があったよ

埼玉県／滝沢健一クン

ノコノコを踏むと、ノコノコは動かなくなる。しばらくすると手足や首を出して復活してしまうね。そこで復活するギリギリチョンで蹴ってみよう。最高8000点もらえるぞ。

○グニュと踏んでノコノコを気絶させてやる

○足をバタバタして、もうすぐ起き上がりそうなかんじた

©Nintendo

超(ちょう)ウルトラ技(テクニック)50・ラストスパート

ムムッおっしいなあと幕下(まくした)のウル技(テク)でえすう

おにゃんこTOWN(タウン)
マンホールが、パックリコンと半分(はんぶん)になっただ
ウルトラテクニック 48 幕下
千葉県(ちばけん)／高木信行クン

○アレッ？ マンホールが半分しか閉まってないぞ

○壊れっちゃったのかなぁ!? どうしようかなぁ～

○穴を落とすこともできるのだ～ワァ～イ

マンホールを画面に半分見える程度にして、開けたり閉めたりしてごらん。マンホールのフタが半分しかなくなってしまったりするのだ。

シティコネクション
パトカーはそばで攻撃(こうげき)したほうが高得点(こうとくてん)だぞ！
ウルトラテクニック 49 幕下
北海道(ほっかいどう)／大寒甲羅クン

○バシュ、4000点なり～

○パトカーのうしろにぴったりついて……

クラリスカーの武器であるオイル缶を有効に使う方法を教えちゃおう。オイル缶を投げるときは、パトカーに近づいたほうが高得点なのだ。

チャレンジャー
いきなりの左側(ひだりがわ)ジャンプに、驚(おどろ)いちまったぜ
ウルトラテクニック 50 幕下
栃木県(とちぎけん)／竹沢正クン

○ゲームがスタートするとチャレンジャーは列車に飛び乗る

○十字ボタンの右を押してもなぜか左へジャンプする

ゲームがスタートしたらⒶBボタンと十字ボタンの右を押していよう。チャレンジャーが、なぜか左へジャンプしてナイフを投げるよ。

○ナイフをずばっと投げているところなのだぁ～。それから先はふつうに……

○右のほうへと歩いていくのでありましたとさ。メデタシメデタシ

ウル技場外技(テクじょうがいわざ)

☆本将棋・画面がぶっ飛び～　本将棋で1000手を超えると画面が変な色になる技がファミマガ12月号に紹介されていた。そこで2000手では……と思ってやってみると……。画面表示が99になり、画面の下が乱れ、111駒分だけ駒の文字が見えるようになる。（香川県／井下和人クン）★よく調べた。エライ！

©ポニー・ジャレコ・HUDSON SOFT／MOMO

ボ が こ づ な だ!!

超ウルトラ技募集!

きみがみつけた

きみがみつけたウル技をどんどん送ってほしい。採用されれば認定カードが、もし横綱技なら金一封ももらえるぞ。技を詳しく説明し(図や写真があればなおOK)、①キミの住所、②氏名、③学年(職業)、④年齢、⑤電話番号、⑥なんのゲームのウル技かをしっかり書いて送ってね。

ただし1通につき1ゲーム、封書の場合はゲーム名を封筒の裏に忘れずにね!!

① キミの住所
② 氏名
③ 学年 年齢
④ TEL
⑤ ゲーム名・内容(赤色で)

切手
105-00 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部
ウル技係

▼ハガキの場合

発売中

キミはどんなテクニックを知っているかな?
この本にはアッとびっくりウル技がギッシリいっぱい

超 超 超 超 超 超

堂々まとめて250本

超ウルトラ技 決定版

けっていばん

定価480円

徳間書店
ファミリーコンピュータMagazine編集部編著

超ウルトラ技50・あとのまつり

1月号

スーパーウルトラテクニックイズの正解発表!!

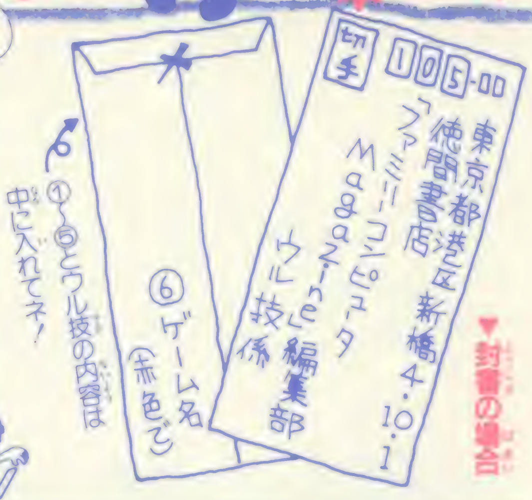
1月号でやったウル技101本の中から1つだけ、うそのウル技を見つけ出そうという、ウルテックイズ。さてみんなは答えがわかったかな。電話で答えを聞き出そうというずるい子もいたけど、ついに発表しまぁ～す。

ウル技㉛番のフラッピーのパスワードが出てくる技はうそで～す。

正解した人の中から抽選で16名の当選者を決めて電話するので、しばらく楽しみに待っててちゃぶだい。

当選者の発表は4月号です。たくさんの応募ありがとう!!

▼封書の場合



超ウルトラ技 禁じ手

遊ンデイルカイ、リキシショクン! ガンバッテ、ウル技トッキアッテ、新タナウザノ発見ニ、ハリキリタマエ。ソレデハ禁じ手ダ。

一、カートリッジをずらして入れる

一、ファミコン前面のピンを金属でショートさせたり、ゲーム規定以外の器具をつなぐ

一、パスワードやシークレットコードなど、テクニックとはいえないもの

一、ほかの雑誌、書籍より転用、盗作した技を送ること

以上をよく守り、正々堂々、いざハッケヨイ!!

大人気発売中

完全攻略本

これをよめばいっぱつクリア!

徳間書店ファミリーコンピュータMagazine編集部編著

いよいよ やったネ!! TOKUMA SOFT

TOKUMA SOFTが発売されて、メンバーズになろうとはりきってくれたキミたち。編集部がパンクしてしまうほどのたくさんの応募を本当にありがとう！ 今回はエグゼドの発表デス♡

EXED EXES エクゼド エグゼス メンバーズの発表だ!!

こいつはスゴイ ロイヤルメンバーズ 10名様

900万点なんてとんでもない点数にチャレンジしてみごと先着順の波をかきわけた「ロイヤルメンバーズ」達。全国どこを探しても、純金のステッカーを持っているのはたった10名しかいないのだ。たいしたもんだ！

東京都豊島区 町田知之（17歳）
東京都福生市 畑伸一郎（12歳）
高知県高知市 佐藤澄枝（13歳）
高知県高知市 佐藤永二（15歳）
愛知県名古屋市 成田和之（17歳）
京都府京都市 吉田賢治（15歳）
徳島県鳴門市 亀井宣嘉（14歳）
静岡県浜松市 川瀬泰久（16歳）
三重県鈴鹿市 田中政行（13歳）
岐阜県岐阜市 赤堀建（14歳）

（以下敬称略）

●みごと当選オメデトウ！ いちはやくパスワードを見つけたキミ達にはこの純金のステッカーをお送りします。よかったネ！

メンバーズステッカーは1月の下旬から発送します。名前が発表されたメンバーズのみなさん、楽しみに待っててネ♡

キラキラ プラチナメンバーズ 100名様

北海道
富田真央(14歳)
遠藤正和(15歳)
鶴巻仁(15歳)
尾崎範通(14歳)
川上茂輝(13歳)
成沢太治(17歳)

青森
小山雅樹(14歳)

山形
矢田目豊(15歳)
伊藤卓広(16歳)

宮城
相崎正利(18歳)

東京
秋庭利行(15歳)
本村昭(12歳)
岩村尚(13歳)
後藤剛士(12歳)
宮崎敏明(12歳)
鈴木賢治(14歳)
小川孝英(11歳)
畑伸一郎(12歳)
松島達夫(13歳)
山川久(14歳)
遠藤順一(14歳)
田鎖利基(14歳)

神奈川
平田聡(12歳)
青木猛彦(15歳)
村上芳孝(14歳)
平沼正志(14歳)
深井孝一(14歳)
斉藤昭夫(15歳)
田部延也(13歳)
三浦克也(13歳)
山本卓也(13歳)

千葉
土岐周一(13歳)
牛草公利(13歳)
広島範人(13歳)

埼玉
大木邦光(12歳)
伊藤崇(16歳)
岩瀬浩之(13歳)

茨城
山本隆(13歳)
川上健一(14歳)
村田輝雄(16歳)
加藤輝彦(11歳)
川中基寛(11歳)

群馬
橋本隆(14歳)
吉田剛(14歳)
井上享(13歳)

長野
小林雄司(18歳)
新免悟(14歳)

静岡
栄田智幸(12歳)
舟越俊保(12歳)

愛知
星井和仁(17歳)
後藤準(16歳)
重松則孝(20歳)
成田和之(17歳)
洞田貴義(15歳)
鈴木功(15歳)
大野晃一(15歳)
桜井達也(16歳)
花村和彦(15歳)
神谷俊行(13歳)

岐阜
守屋誠(17歳)
赤堀建(14歳)

三重
松井信和(14歳)

大阪
弓削正明(12歳)
倉升強(13歳)
砂畑洋宣(14歳)
浅田浩司(13歳)
岸康治(11歳)
向頭真一郎(13歳)
谷口宗敬(14歳)
橋口博実(15歳)
三宮和彦(16歳)
野口修(13歳)
秋吉秀保(13歳)
橋本政明(15歳)

和歌山
野々村浩司(17歳)
西岡真人(14歳)

奈良
堤光司(13歳)

京都
吉田賢司(15歳)
城秀樹(13歳)
伊藤真樹(14歳)

滋賀
進藤勇二(13歳)

兵庫
土橋淳(17歳)
半谷正(13歳)
重本恭秀(12歳)

愛媛
小野植強(14歳)
吉田真也(14歳)

高知
佐藤澄枝(13歳)
佐藤永二(15歳)
嶋本貴一(12歳)
西山雄二(13歳)

石川
宮元康文(18歳)

富山
七徳三平(14歳)
石田正幸(17歳)

広島
今井崇勝(14歳)

山口
岡本淳(14歳)
小池秀樹(15歳)
山下康弘(15歳)

福岡
金秀太郎(13歳)
永野鉱二(16歳)

長崎
渡辺誠

ピカピカ ゴールドメンバーズ 500名様

(北海道)成田剛・半田修一郎・赤松正敏・苅谷幸伸・尾崎範通・山口隆志・山田康弘・坂野文彦・鶴巻仁・遠藤正和・今田真治・富田真史・小松由希・松本英広・門口慎吾・川上茂輝・加藤雄一・小林賢二・成沢太治・芳野佳一・鈴木貴博・木曽泰孝・坂本弘和・田口孝平・村中宏行・安田準一

(青森)小山雅樹・松田英知・古舘要

(岩手)村本勇一・平山順一

(山形)丹野信二・矢田目豊・多田昭男

(宮城)相崎正利・八巻耕也・和田勉・作間政裕

(福島)伊藤知樹・高橋寛・芳賀研也・岸本達也・吉田知之

(東京)岡島輝英朗・中野智・中田和宏・大八木宣輔・池田弘樹・尾田潔・種村好展・須賀崇博・山崎大護・後藤剛士・宮崎敏明・引地秀憲・鈴木健次・富田高広・大川洋司・大川拓哉・山下義信・内田久仁彦・井部淳一・伊藤昌史・川添武彦・後藤賢剛・久保英之・秋庭利行・折戸誉一良・皆葉孝之・佐藤孝志・堀尾弘一・山田満・黒江進一・紺野泰成・箕輪正敏・岩村尚・大野良之・二森泉・吉田己久忠・川口秀一郎・渡辺健城・藤田成俊・前岩克知・本城賢・石田隆行・西孝広・宮崎智典・松島達夫・井上哲・市村実・小川孝英・遠藤順一・藤川重明・畑伸一郎・木村剛

(神奈川)岡敏夫・三ツ木太平・長瀬賢太郎・滑沢裕次・滝吉亮輔・長尾光太・栗原大蔵・五井智之・平田聡・梅原和輝・井村裕紀・杉浦貴臣・藤村英樹・加賀傑・中里雄一・志田充・大桐宏司・米本秀一・小竹充浩・平沼正志・村上芳孝・角田昇平・坂本敏男・深井孝一・大津孝祥・伊藤俊景・中西真樹・斉藤幸治・寺田宏彰・高部智宏・岡崎和幸・小椋大樹・布川正博・上西耕平・山本卓也・山田尚・高橋直樹・川口浩二・窪田覚・小笠原勲・加藤慎吾・山崎誉夫・富塚修一・川崎英樹・篠崎昭宏・栗原克俊・前島将之・中村弘樹・薩田芳一・西村誠・山本武史

(千葉)蓼沼昌之・小森芳樹・黒木津正・宮崎智之・広島範人・菊池孝之・舟橋浩一・牛草公利・細田秀樹・田代真一・太田通弘・古谷光英・安藤明祐・斉藤秀樹・野沢功一・池田香二郎・鈴木隆・大田耕治・根本肇・鈴木貞憲・佐藤恵祐・横山勉・宮本英俊・金杉昭正・島名洋季・越川正一

(埼玉)石川聖高・門井健司・

TOKUMA SOFT ナンバーズ発表

工藤博幸・稲見健一・岩瀬浩之・鶴田明・酒井誠・道宗貴人・米森広明・伊藤崇・志方則之・鈴江裕治・神崎泰二郎・川田賢一・梅沢功一・新井裕大・柄田論・守屋孝浩・高橋成治・永瀬光司・坂口英生・中谷龍之介・高堀祐一・羽隼雅徳・新井誠司
(山梨) 植松重夫・宮沢和仁
(茨城) 伴和夫・野上哲哉・川上健一・高橋正浩・横瀬浩明・山口和之・村越伸洋・田鍋勇治・久保田昇・鴨志田智・折田就・川中基寛・加藤輝彦・村田吉文
(栃木) 金田祥二・稲見昌俊・蟻沢勝一・中村徳志・川島徹也・渡辺史彦・高田善徳
(群馬) 大津悟・橋本隆・吉田剛・神山卓己・菊池健・堀越光雄
(新潟) 高橋康敏・田村康彦・青木龍也・福井実・雲野圭祐・庭野康陽・杉崎俊英・田中邦治・高野学
(長野) 和田僚介・松村浩幸・唐沢豪・小林雄司・三浦正・滝沢孝嘉・山田健二・樫尾和明
(静岡) 大石洋三・和田浩一・鈴木隆志・船越俊保・大石伸章・岡本浩一・酒田修行・加藤正三・佐藤栄治・金子知洋・植松力・寺本啓一・栄田智幸・長谷部益輝・中村毅・藤井淳・大塚啓互・八木重樹・谷真樹
(愛知) 後藤準・坂東勲・内藤昌宏・渡辺克己・藤田道生・丹羽孝行・石川正人・柄谷敬吾・宇部禎文・村田吉洋・山口晃・波呂信幸・岡田雅満・斉藤直人・平野善久・三木健司・佐々木康法・今井敏郎・本間政之・三浦拓也・服部潤二・加藤廷顕・武藤潤・櫻井達也・小栗充稔・岩瀬達己・大野智之・加藤和浩・大西英樹・清水昭博・洞田貴義・古海克将・本部満紀・向英明・山田孝志・久保直也・山田一成・今田雄二・岸田秀成・山内由之・平井宏幸・山岸誠・寺西健作・佐藤安成
(岐阜) 林伸幸・沢田裕匡・守屋誠・赤堀建・戸川文男・伊藤伸弘・洞山徹・大塚千寿生・岡本浩司
(三重) 和波辰弥・水谷昌史・松井信和・浜口直嗣・黒田和也・伊藤敏明・中子善仁・西川幸一・田上裕大・石井陽
(大阪) 岸康治・浅田浩司・遠藤孝司・平田稔・利岡仁・竹村明晃・西本和彦・松井孝・朝原康博・柳聡・向頭真一郎・砂畑洋宣・今岡恵子・倉升強・新田弘基・奥山恭朗・仲谷悦次・橋口博実・古賀秀年・宝木陽介・兼森昭徳・棚橋和也・間瀬功一・武井聡・秋吉秀保・野田幸治・尾西敦至・桜井義孝・岡田仁・津熊弘和・福原康則・浜田勇基・森口昭典・門田健・三宮和彦・井出雅文・中島智也・沢井寛・国松利樹・奥野英樹・佐野克治・山根憲二・田所秀基・舞薗秀実・井口健志・橋本政明・惣谷敏之・越智真司・鵜篭勉・内山尊晶・植田育夫
(和歌山) 野々村浩司・藤野正則・田口秀路・中山和之・谷口基員・西岡正光
(奈良) 堤光司・福田嘉彦・青山進・飯田隆
(京都) 吉田賢司・福山和昌・呉林純一・麻田貴史・上田好秀・渡辺博・伊藤真樹・佐々木尚介・櫛引雄一・高山幸生・鴨恒剣太郎・森和行・豊岡学・西本豊・吉田秀樹・田川祐一郎
(滋賀) 下司常晴・水野義弘・広瀬晶規・萬谷晃司・進藤勇二・市岡英二・松本員城
(兵庫) 五島裕輔・山下成利・鈴木和晶・藤原博文・仲村博幸・奥田洋介・三浦英之・左海幸雄・中谷剛・野崎誠・広田敏之・下江宏征・多田哲也・蒲池昌親・永野健一・伊藤正章・石原義人・石井修司・土橋淳・吉田豊太郎・松原毅・重本恭秀・吉川毅
(香川) 谷英樹
(徳島) 岡山茂・熊野秀昭・亀井宣嘉
(愛媛) 谷尾寛幸・吉田真也・小野植強・稲沢治・別宮祐治・村上将郎
(高知) 種田省一・嶋本貴一・西山雄二・高橋貢・北村伸司・堅田俊宏・山本圭・佐藤澄枝・佐藤永二・田中誠・井上肇
(石川) 上原謙一・杉村麻美・二木聡・宮元康文・水谷正行
(富山) 高倉富士男・田嶋敬・石田正幸
(福井) 牧野一郎・田中勲人・山崎和彦
(広島) 久保河内博・西村将史・中村浩次・小田慎也・原田憲二・上杉和史・木村佳明・水谷賢一・村井一樹
(岡山) 田中一郎・村井薫・楠寛次・柴田恒次・三宅純一
(鳥取) 高間成人
(山口) 笹岡洋一・山下泰宏・秋元義夫・先村昌浩・岡本淳・高曲騎昭・藤井信悟
(福岡) 金秀太郎・栗山寛美・吉武哲治・藤古和宏・郷原浩昭・庵原優治・大沢栄治・嶋野孝一・松村高太郎
(長野) 渡辺誠・木下幸記
(熊本) 宗村貴博
(大分) 大町貴光
(宮崎) 湯浅憲治

以上当選オメデトウございました。EEのほうは、たくさんのご応募のためしめ切らせていただきました。

ロットロット

いまいちムズカシくって応募が少なかったんだけどメンバーになりたいコ、どんどんハガキを送ってくれい！ 両手を広げて待ってま～す♡

105
東京都港区新橋4の10の1
㈱徳間書店関連事業室
ロットロット
メンバーズステッカー係

40

注目

「当たったかな？」、それとも「ダメかな？」とハラハラ結果を待っているキミ。このハガキが届いたら、残念ながらハズレなのです。ゴメンネ。

君は名人!

今、ドリームサーカスの幕が上がる。

CIRCUS CHARLIE

メーカー標準価格
¥4,900

Ladies & Gentlemen, this is the biggest entertainment tonight…………

司会者の声が会場に響いた。いよいよ幕が開く。ああ、神さま、どうかぼくを助けて——君は思わず心の中で叫んだ。もう高いところが苦手とか、ライオンが恐いなんて言ってられない。もし、このショーで失敗したら、愛しのジェニーを憎きライバルに奪われてしまうんだ。ドリームサーカスの団長は、ひとり娘のジェニーを一番うまい奴と結婚させせようとしていた。それは当然君であるはずだったのに…ところがどこからかキザなアイツが流れてきて、しかも空中ブランコが特別うまいときている!負けられない!君は再び心の中で神さまにお祈りをした。さあ、行くぞ、一生一度の名人技のご披露だ!!

★ ★

当ドリームサーカスでは、玉乗りや空中ブランコなど、5つのステージを、難易度別に2タイプ用意して、君のご来場をお待ちしている。演技のバックに流れるBGMもいろいろあって楽しいよ。

君は達人!

from U.S.A.

KARATEKA™

史上最強の必殺拳●カラテカ

今、死闘の幕が上がる。

任天堂 ファミリーコンピュータ™

「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です

メーカー標準価格 ¥4,900

Licensed from Brøderbund Software™

Soft Pro International

ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部

〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

アスキーの
ファミリーコンピュータ™用ゲーム

あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる!!

4月発売予定(価格未定)

パソコンゲームとしてバツグンの人気のザ・キャッスル(月刊ログイン'85年9月号、10月号、11月号、12月号、'86年1月号、2月号「ソフトログ全国TOP20」にて連続6ヶ月ランク入り)がファミリーコンピュータゲームとして登場。

100個の部屋に、100種類の罠。魔法使いに連れ去られた最愛の王女マルガリータ姫を助けるべく、ラファエロ王子は単身、レンガづくりの城に乗り込んでいった。彼を待ち受ける、想像を絶する巧妙な仕掛けとは何か…。さあ、君の100の冒険が今、始まる。

▲写真はFM-7用。

ゲームセンターで大人気の愉快なボール投げ(ドジボール)ゲーム

おもしろいボーナス ステージ(1人用)もツイテルヨ!

ぺんぎんくん wars HSP-03

定価5,500円

アクションロールプレイングゲーム

BOKOSUKA WARS ボコスカウォーズ HSP-04

定価5,500円

「買ってよかったアスキースティックキャンペーン」実施中!

CDプレイヤー3本、ポケットTV5本、100名にオリジナルノベルティが当る。

応募方法:お買い上げいただいたファミリーコンピュータ用アスキースティックの中に入っているアンケートハガキに答えてお送り下さい。

〆切　:2月末日(当日消印有効)

発表　:月刊ログイン5月号　ファミリーコンピュータマガジン5月号

※なお、すでにアンケートハガキをお送りいただいた方も抽選の対象になります。

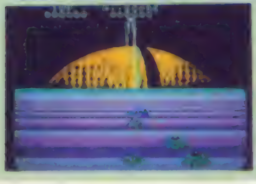
意匠登録出願中!!
ファミリーコンピュータ用
アスキー スティック
ASCII STICK

※類似品にご注意ください。

好評発売中
定価8,800円

驚異の反動アクションゲーム

ゲイモス HSP-02
GEIMOS



定価5,500円

3-Dスペースアクションゲーム

アストロロボ HSP-01
SASA

定価5,500円

全国600万ファミリーコンピュータファンに贈る
アスキー[illegible]の自信作
3Dスペースシップアクションゲーム
近日大公開
5月発売予定(価格未定) ご期待ください

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

★アスキーファミコン専用電話開設!!★

03-498-0203➡質問専用 毎週火曜〜金曜　午後3時〜6時まで!

03-498-0204➡最新ソフト情報 毎日午前8時〜午後10時まで。テープでご案内しています!

※電話番号はよく確認して、絶対にまちがえないようにおねがいします!!※

※全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

発売元/〒107東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビルPHONE(03)486-7111(代) 株式会社アスキー

わかる! まんがで覚えるファミリーベーシック

最終回 プログラマーたけし

後編 たけし、本格プログラムに挑戦!

原作 岡林なみへい
まんが 山田ゴロ

変身マリオのプログラム

```
10 VIEW:SPRITE ON:CGSET 1,2
20 C=0:M=1:N=1:SX=99:SY=99
30 GOSUB 1000
100 S=STICK(0):T=STRIG(0)
110 IF T=8 THEN C=(C+1) MOD
9:CUT N:PLAY"T105F0CGFEACDG"
:GOSUB 1000
120 M=-((S=1)*1+(S=2)*3+(S=4
)*2)
130 SX=XPOS(N):SY=YPOS(N)
140 IF M=0 AND S<>8 THEN GOT
O 100
150 IF M<>N THEN POSITION M,
SX,SY:ERA N
160 MOVE M
170 N=M:GOTO 100
1000 FOR I=0 TO 3 :ERA I
1010 DEF MOVE(I)=SPRITE (C,2
*I+1,1,255,0,C MOD 3)
1020 NEXT
1030 POSITION N,SX,SY:MOVE N
:PAUSE 3:CUT N:RETURN
```

おねえちゃん こんなゲームはどう?
たとえばマリオがアキレスに追われている
まてっ
ひええっ たすけてくれ～!
待ちんしゃい!
わお 変身した!
パッ
わしも変身じゃ!
わっ
パッ
ジュ
ジュ
やった!
というのはどうかな
つまり敵に追われるんだけど変身してあいこになれば勝てるんだ
おもしろそうね でも今のままだとレディからマリオに変身するときにはⒶボタンを8回押さないとだめでしょ
うん
Ⓐボタンを押すたび右回りに変身していく

（たけし）ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックに興味がある。父親ゆずりの、ちょっとあわてんぼう。小学6年生

※上のリストの（T＝8）はTが8のときだけ－1、それ以外は0になる。（T＝4）はTが4のときだけ－1、それ以外は0だ。BASICはこういう約束もあるんだ。コントローラでキャラクタを動かすときもこの約束を利用しているよ。ここではこの計算をうまく利用して、Ⓐボタンのとき（Tが8）はCを1増やし、Ⓑボタンのときは Cを1減らすようにしている（MOD 9をつけたときに8をたせば1ひくのと同じ）よ。

そうね
マリオはコントローラで縦と横にしか動かないでしょ
だから敵はななめにしか動かないようにしたほうが変化があっていいわよ
そうそう
さあ
敵キャラクタを決めるサブルーチンを作って
ふええい
たけし
がんばれ
カチャ
カチャ
ちえ
パパも考えてよ
これでどうかな
ううむ
ほんとに変身マリオのプログラムににてるな
40 GOSUB 2000
2000 D=RND(9):FOR I=4 TO 7 :ERA I
2010 DEF MOVE(I)=SPRITE (D,(I-3)*2,1,100,1,D MOD 3)
2020 NEXT
2030 POSITION DN,DX,DY:MOVE DN:PAUSE 3:CUT DN:RETURN
でもちがうところが2つあるんだよ
パパわかる
わかるわい!
まず敵はⒶⒷボタンじゃなくて勝手に気まぐれに変身する
それから……
コントローラで動かすんじゃなくて自動的に追いかけてくるんじゃ
正解!

（由紀）コンピュータ会社で働いている。たけしのお姉さん。家では、たけしとお父さんのコンピュータの先生である。20歳

たけし「追え」って命令しろ
ゴキン
そんな命令ないよでも…
SX、SYとDX、DYを比べればいいのかな?
どうして比べれば追いかけてくるんじゃ?
たとえばSX、SYがDX、DYより大きければ敵キャラクタはコントローラで動かすキャラクタの左ななめ上にいるってことでしょ!
O
DY
SX
255
DY
←敵キャラクタ
動作番号5
SY
←コントローラで動かすキャラクタ
220
ということは敵キャラクタを右ななめ下に動くように命令すれば追いかけることになるね
つまり動作番号は5だ!
それじゃSX、SYがDX、DYより小さかったら?
動作番号7だよ!

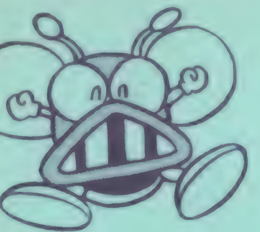
（ゴンベイ）たけしと由紀のお父さん。先天的なコンピュータアレルギーをもつ。最近はファミコン、ファミベに夢中。

〈特集・スターラスター①〉グングン迫る宇宙体感！ ガイア号のコックピットを画面にすえて、果てしない3D空間を舞台に繰り広げられるスペースアドベンチャーをきみはもうプレイしたかな？ アドベンチャーモードをクリアするために、今月はこの場を借りて特別講義だヨ。(70Pに続く)

(陽子)たけしと由紀のおかあさん。ふだんはやさしいけれど、たけしの0点の答案を見ると急にこうふんするクセがある。

＊上のリストの105行、RIGHT$は文字列の右から決まった数（ここでは5）を取るという関数。STR$は数値変数を文字変数に変える関数（これがないと？ IL ERRORが出る）。この形はスコアの表示でよく使うので、覚えておくと便利。

〈特集・スターラスター②〉まずはガイア号の周辺についておさらいしてみよう。意外と覚えられないのが画面右下のコンディションディスプレイの示す意味だ。表示されている機関は上からRAD→レーダー、COM→コンピュータ、ENG→エンジンの3つ。状態については次の3つがある。(71Pに続く)



■「マリオの変身パニック」完成リスト

```
5 VIEW:LOCATE 6,5:PRINT "マリオ
ノヘンシンパニック!"
6 PLAY"T4M1Y303:T4M1Y301":PL
AY"C4C402A2GEDC4C03C00C:C4EG
A#AGEC"
10 VIEW:SPRITE ON:CGSET 1,2
20 C=0:M=1:N=1:SX=99:SY=99
25 D=0:DM=5:DN=5:DX=9:DY=9
30 GOSUB 1000
40 GOSUB 2000
100 S=STICK(0):T=STRIG(0)
105 LOCATE 0,22:PRINT"SCORE"
:RIGHT$("     "+STR$(SC),5);
106 LOCATE 18,22:PRINT"DAMAG
E";DA;
107 IF DA>9 THEN 4000
110 IF T<>0 THEN C=(C-(T=8)-
(T=4)*8) MOD 9:CUT N:PLAY"T1
O5F0CGFEACDG":GOSUB 1000
115 IF RND(100)<2  THEN CUT
DN:PLAY"T1O2C0GEGE":GOSUB 20
00
120 M=-((S=1)*1+(S=2)*3+(S=4
)*2)
130 SX=XPOS(N):SY=YPOS(N)
131 DX=XPOS(DN):DY=YPOS(DN)
133 IF ABS(DX-SX)<10 AND ABS
(DY-SY)<10 THEN CUT DN,N:GOS
UB 3000
135 IF SX>DX THEN DM=4:IF SY
>DY THEN DM=5
136 IF SX<DX THEN DM=6:IF SY
<DY THEN DM=7
137 IF DM<>DN THEN POSITION
DM,DX,DY:ERA DN
138 MOVE DM:DN=DM
140 IF M=0 AND S<>8 THEN GOT
O 100
150 IF M<>N THEN POSITION M,
SX,SY:ERA N
160 MOVE M
170 N=M:GOTO 100
1000 FOR I=0 TO 3 :ERA I
1010 DEF MOVE(I)=SPRITE (C,2
*I+1,1,255,0,C MOD 3)
1020 NEXT
1030 POSITION N,SX,SY:MOVE N
:PAUSE 3:CUT N:RETURN
2000 D=RND(9):FOR I=4 TO 7 :
ERA I
2010 DEF MOVE(I)=SPRITE (D,(
I-3)*2,1,100,1,D MOD 3)
2020 NEXT
2030 POSITION DN,DX,DY:MOVE
DN:PAUSE 3:CUT DN:RETURN
3000 IF C<>D THEN PLAY"O0C0C
C":DA=DA+1:GOTO 3020
3010 PLAY "T1O5D1RDDG":SC=SC
+10
3020 IF DA>9 THEN RETURN
3030 DX=RND(200):DY=RND(200)
:GOSUB 2000:FOR I=4 TO 7:POS
ITION I,DX,DY:MOVE I:NEXT:PA
USE 10:ERA 4,5,6,7
3040 RETURN
4000 CUT N,DN:PAUSE 10:PLAY"
M1Y2T4:M1Y2T4:M1Y2T4":PLAY"O
0V1C4#DGO1C":PLAY"O0#G0G#GG#
GG#GG#GG#GG4F#DD"
4010 SPRITE OFF:LOCATE 9,10:
PRINT "GAME OVER"
4020 PLAY"V15C4#D#FA":PLAY"O
1C8:O1V10#D8:O1V10#F8"
4030 LOCATE 8,12:PRINT"スタートキ
ーヲオシテネ!"
4040 PLAY"O2R1CRD:O2R1ERF:O2
R1GRG":PLAY"GFED"
4050 IF STRIG(0)<>1 THEN 404
0
4060 RUN
```

ゲームひっしょうほう

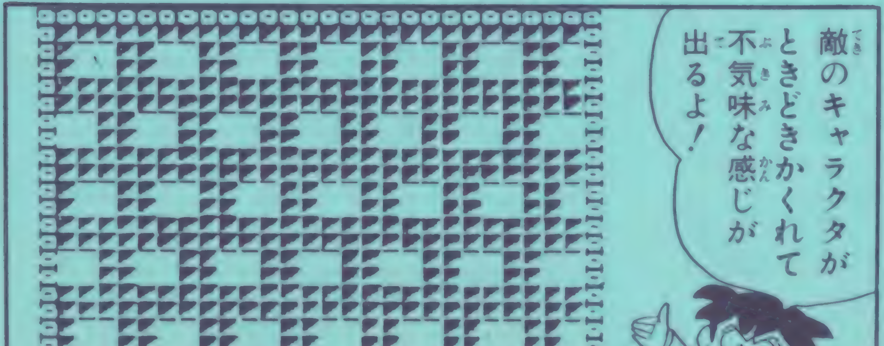
〈特集・スターラスター③〉OK→損傷ナシ、DA→やや損傷アリ、NG→かなりの損傷。RADが損傷を受けると、コンバットモードのレーダー上の敵が見にくくなるのは常識だけれど、マップモードの敵の位置も、敵が移動したのが表示上では移動しないままになり、わからないままになる。(72Pに続く)

※メロディーを自分の好きな曲に変えてみるのもいいね。

■プログラムはこうなっているよ

5～6行　スタート画面。タイトルを表示して、メロディーが流れる
10～24行　変数の最初の値を決める
30～40行　キャラクタの最初の形を決める
100行　コントローラⅠの押されたボタンをS、Tに記憶させる
105～106行　スコアとダメージの表示
107行　ダメージが9を超えたら（10になったら）4000行に行く
110行　Ⓐ Ⓑボタンに応じてキャラクタの変身を決め、1000行のサブルーチンに行く
115行　100回に2回の割合で2000行のサブルーチンに行く
120行　コントローラⅠの十字ボタンの押された場所に応じて、動作番号Mを決める
130～131行　自分のキャラクタと敵のキャラクタの現在位置を変数に記憶させる
130行　衝突判定。自分と敵が10ドットの範囲で重なったら3000行のサブルーチンに行く
135～136行　敵が自分を追いかけるように動作番号を決める
137～138行　敵のキャラクタが連続して動くようにする命令
140行　コントローラⅠの十字ボタンの上向きが押されていないのに、Mが0（上に動く動作番号）だったら、すぐに100行にもどる
150～170行　自分のキャラクタを動かす
1000～1030行　自分のキャラクタを決めるサブルーチン
2000～2030行　敵のキャラクタを決めるサブルーチン。最初にキャラクタの種類をRND関数で決めている
3000～3040行　衝突したときの勝ち負け判定。2つのキャラクタが同じなら、スコア(SC)アップ。違っていたら、ダメージ(DA)を増やす
4000～4040行　ゲームオーバー処理。メロディーを鳴らして、メッセージを表示
4050～4060行　リプレイ処理。スタートボタンでリプレイができるようにしている

〈特集・スターラスター4〉COMが損傷を受けるとカンクロスが消えてしまうほか、フォトントーピドーの使用ができなくなる。ENGがDAだとガイア号の加速性能がにぶるほか、NGになってしまうとガイア号を守るシールドがなくなってしまう！　何にせよ損傷はできるだけ早く修理だ。（73Pに続く）



▲上のBG画面で使っているキャラクタは、中のほうはH0、外わくはD4です。

〈特集・スターラスター5〉修理をするためには基地へ立ち寄ればいいわけだけれど、この基地には実はカイア号の能力を高める装備も用意されているんだ。シールド、ビーム、エンジン特性の3つがこれでパワーアップ！　また、フォトントーピドーを補充してくれることもあるゾ。（74Pに続く）

〈特集・スターラスター⑥〉それぞれの基地でどんなパワーアップができるかは決まってないけど、全部あればヨイのは当然だ！ 敵の攻撃がやすんでいるうちに、基地にできるだけ立寄っておこう！ このガイア号のパワーアップなしで、アドベンチャーモードをクリアするのは難しいゾ。（75Pに続く）

プログラマーたけし

〈特集・スターラスター⑦〉ところで、いざ基地に！と思っても、ナカナカ有効視界範囲にとらえられないことってあるよね。そんな時はまず、右上や左上など1方向にガイア号を旋回させ、レーダーディスプレイにとらえよう。その後で、三角の中に機影をとらえるんだ。（95Pに続く）

山田ゴロ先生のサインを15名にプレゼント‼ くわしくは158ページを見てね。

「プログラマーたけし」おわり

全キャラクタ紹介

それは遠い昔、ハイラルという地方での物語でした。不思議な力を持つ伝説の秘宝・トライフォース。この力を借りて世界制覇をもくろんだ魔王ガノンに小王国の姫・ゼルダは捕われの身に。そしてそれに立ち向かう少年。その名は、リンク……。

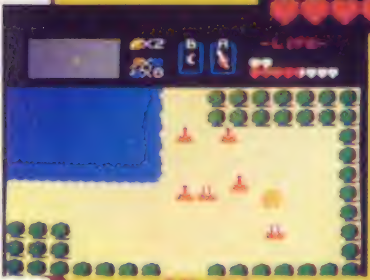
キャラクタ紹介を読むまえに

お待たせの「ゼルダの伝説」は、ディスクシステムゲームの第1弾ということもあって、その内容の濃さにはもうビックリ! 今までのゲームのように、ただヤミクモに戦っていても目的を達成することはできないから、キミ自身の洞察力と、ゲームの中での成長が要求されるんだ。ゲームの謎を解くことはもちろん、敵と戦ううえでも、キミのキャラクタレベルに応じた対応をしなければならないというわけ。紹介の前にまず、そのモノサシとなることがらについての説明からだよ。

リンクの攻撃力と生命力のこと

画面の右上に表示されたLIFEのハート、これがリンクのレベルの基本となる生命力だ。はじめは赤いこのハートは、敵からの攻撃を受けると白くなり、全部白くなるとそこでゲームオーバーになってしまう。白くなったハートを赤くもどす方法はあるけれど、LIFEの表示以上の生命力は、その素となるものを手に入れない限り持てないので、この個数が少ないうちに強い敵と戦っても、すぐゲームオーバーになってしまう。

また敵も、この生命力を持っている。リンクがこの敵の生命力のハートを白くさせていく力は攻撃力といい、戦いに使う道具によって決まる。攻撃力の弱い道具で大きな生命力を持つ敵をやっつけるには、何度も攻撃をくり返さないといけない。もちろんそれだけ危険も増すぞ。



生命力を示すハート。白くなっただけ生命力が減っているんだ

サブ画面に表示されたリンクの持ちもの。いったいどれにどんな力が――

剣をぬいたリンク。この道具の使い方が攻撃の決め手だ

敵の生命力と攻撃力とその方法

敵の攻撃力と生命力は、そのキャラクタの種類によって決まっている。だからそれを知っておくことは、リンクの戦いを有利にし、また長くゲームすることに役立つぞ。

敵からの攻撃はおもに、体当たりによるもの(ぶつかる、かみつく……)が多いけれど、中にはヤリなどで攻撃をしてくるものや、やっつけられない敵もいるぞ。

タイプ1
体あたりによるかみつきで攻撃するローフ

タイプ2
口からビームを吐き攻撃するゾーラ

タイプ3
生命力を持たず、破壊不可能なトラップ

C Nintendo

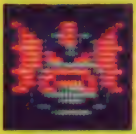
ゼルダの伝説全キャラクタ紹介

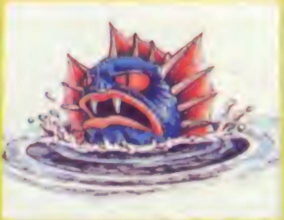
地上編

さていよいよキャラクタ紹介のはじまりだ。まずはじめはリンクが地下迷宮の入口を探して歩く、地上に住むキャラクタたちから。まえのページで生命力と攻撃力のことはわかったと思うけれど、この紹介の中ではその2つを♥と★の位置で表わしてみた。HとLのあいだにある♥や★が、H（HIGH⇒高い）に近いほどその値が大きく、L（LOW⇒低い）に近いほどその値が小さいことを示しているんだ。

地上ではあまりレベルの高いキャラクタはいないが、安心してはいけない。戦いながら数多くの事柄を見つけださなくてはいけないからだ。

ゾーラ ZOLA





生命力せいめいりょく…L ●?● H
攻撃力こうげきりょく…L ★●● H

湖や川などに住む半魚人。リンクが近づくと水面から顔を出し、口からビームを放つ。リンクが攻撃をしようとしても、その素早さですぐ逃げてしまい、水中に姿を消すだろう。

モリブリン MOLBLIN

生命力せいめいりょく…L ●♥● H
攻撃力こうげきりょく…L ★●● H

おもに森林に生息する。ゴブリンと呼ばれる鬼の仲間で、自分たちの生息地に近づく者たちを、ヤリを投げて撃退する。がっしりとした体つきで、ややねこぜぎみに歩きまわる。

オクタロック OCTOROK

生命力せいめいりょく…L ♥●● H
攻撃力こうげきりょく…L ★●● H

地上生活に適応した、タコの一種。好戦的で、他の生命体が近づくと口から小さな岩を吐き、攻撃をしてくる。ふつうのオクタロックの色は赤いが、ボス的に青いものもいる。

ピーハット PEAHAT

生命力せいめいりょく…L ♥●● H
攻撃力こうげきりょく…L ★●● H

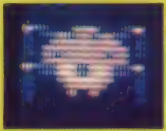
ふわふわと飛びまわるが、その実体は花ではないかと伝えられている。もちろん攻撃意思はもたないが、その回転する花びらで、近づく者をはねのけ、傷つける。

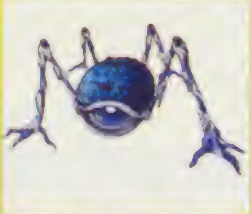
リーバー LEEVER

生命力せいめいりょく…L ●♥● H
攻撃力こうげきりょく…L ●★● H

地中に住む怪物。他の生物のエネルギーに反応し、それを奪うためにその生物を襲う。砂漠を中心に住む種族ともう1種族が、ハイラル地方には住んでいるといわれている。

テクタイト TEKTITE





生命力せいめいりょく…L ♥●● H
攻撃力こうげきりょく…L ★●● H

ピョンピョンととびはねるクモのような生物。生命力・攻撃力ともに弱いが、その俊敏な動きで近づく者をまどわせ、そのスキに攻撃をしかけてくるという。

岩(いわ) ROCK

生命力…L ●●● H
攻撃力…L ★●● H

急斜面を持つデスマウンテンから崩れ落ち、リンクを襲う。もちろん攻撃による効果はなく、ただ逃げまわるしかない。あとは運を天にまかすのみだ。

ライネル LYNEL

生命力…L ●●♥ H
攻撃力…L ●●★ H

デスマウンテンに近づく者を撃退する守り神といわれている。いつのころからそこにいたかはわからないが、今となってはその強さがやっかいな存在だ。

ギーニ GHINI

生命力…L ●♥● H
攻撃力…L ●★● H

幽霊で、この地区の墓場に出るといわれている。ふだんはおとなしく、ウロウロしているだけのことが多いが、いざ敵と思いこむと、激しく攻撃をしてくる。

アモス ARMOS

生命力…L ●♥● H
攻撃力…L ●★● H

何者かによって石像と化せられた兵士。いつもは静かに前を見つめているが、近づく者があやまって触れると動き出し、その者を撃退するといわれている。

地下編(ちかへん)

地下迷宮で待つ敵たちは、地上のキャラたちを見てビックリしているキミたちには、想像を絶する世界かも知れない。そこには今までなら考えられなかったような怪物たちが次々と出現してくる。そしてそれぞれに違った性格と動きを持つだけでなく、その奥深くを守る巨大な怪物たちの世界は、まさに新世代のファミコンゲームと呼ぶのにふさわしいだろう。

迷宮にしかけられた数々の仕掛けもまた楽しみのひとつだ。この謎たちを解きあかし、敵をつぎつぎに討ち倒し、8つのトライフォースの小片を集めたときこそ、本当の戦いが始まるのだ!!

ゲル GEL

生命力…L ♥●● H
攻撃力…L ★●● H

小さなスライム。つぎのページで紹介するゾルが何らかのショックで分裂したものらしい。やたらと動きまわり、その動きも速い。

スタルフォス STALFOS

生命力…L ♥●● H
攻撃力…L ★●● H

両手に剣を持ったガイコツ。ただし力が弱く、それを使っても大きなダメージを敵にあたえることはできないらしい。

ゼルダの伝説全キャラクタ紹介

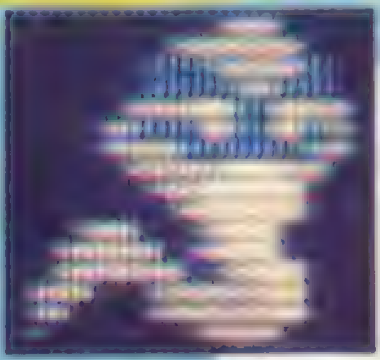
キース
KEESE

生命力…L ♥●● H
攻撃力…L ★●● H

いわゆるコウモリで、迷宮の中を縦横無尽に飛びまわり、迷宮に侵入する者たちを襲う。その動きは目まぐるしく、注意が必要だ。

ロープ
ROPE

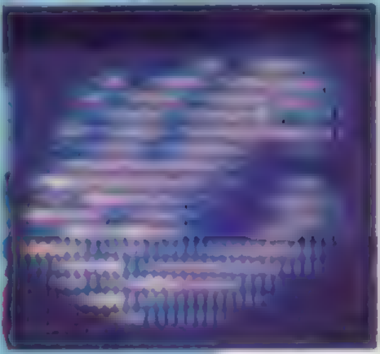
生命力…L ♥●● H
攻撃力…L ★●● H



地下迷宮に住みついた毒ヘビで、ほかの生物が近づくと、素早くそれに近づき、かみつく。あまり強い毒は持ってはいない。

ウォールマスター
WALLMASTER

生命力…L ♥●● H
攻撃力…L ★●● H



迷宮のカベに住みついた不思議な怪物で、その正体は不明。迷宮の中へ入りこんだ者をつかまえ、カベの中に消えていく。

ポルスボイス
POLSVOICE

生命力…L ●♥● H
攻撃力…L ●●★ H

耳の大きなのが特徴の、迷宮に住む怪物。大きな動きで近づく者にせまり、気づいたときにはもう遅いという。

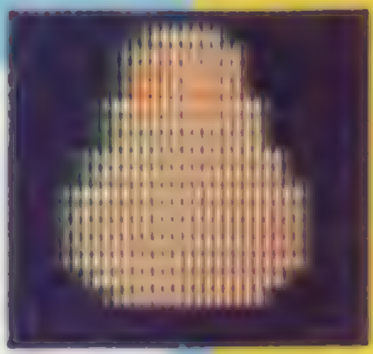
ウィズローブ
WIZZROBE

生命力…L ●♥● H
攻撃力…L ●●★ H

タートナックと同じく、迷宮を守っている。魔法を使い、呪文を使って攻撃をしかけてくる。姿を消すこともできるといわれている。

ゾル
ZOL

生命力…L ♥●● H
攻撃力…L ●★● H



ピョコピョコと歩きまわるが、その動きは遅い。ショックをあたえられると2つに分裂し、2匹のゲルとなる。

バイア
VIRE

生命力…L ●♥● H
攻撃力…L ●★● H

キースを操る悪魔の一種といわれる。攻撃を受けるとその魔力を失い、何匹かのキースになってしまうらしい。

ゴーリア
GORIYA

生命力…L ●♥● H
攻撃力…L ●★● H

モリブリンの仲間で、地下に住む鬼の一種。ブーメラン使いの名手といわれ、遠くの敵もそれを使って倒してしまう。

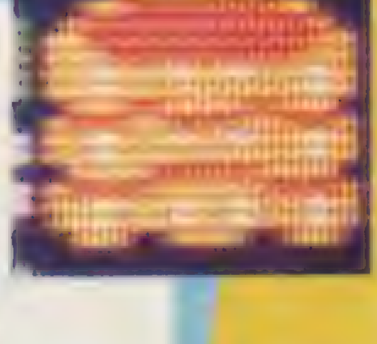
タートナック
TARTNUCK

生命力…L ●●♥ H
攻撃力…L ●●★ H

迷宮を守る騎士で、武術にはたいへん優れている。剣と楯を使いこなし、戦うためにはやはり優れた能力を持ってなければいけない。

ライクライク
LIKELIKE

生命力…L ●●♥ H
攻撃力…L ●★● H



不気味な怪物で、その正体は不明。強い生命力を持ち、リンクが持つシールドを食べるという、おかしな特徴を持つ。

石像 STATUE

生命力…L ●●● H
攻撃力…L ●★● H

トラップと同じく、迷宮を守るために造られた守り神。いつからかその石像に力が宿り、攻撃能力を持つようになったといわれる。もともと生命は持たないので、攻撃は無意味。

トラップ TRAP

生命力…L ●●● H
攻撃力…L ●★● H

迷宮に侵入する者たちを撃退するため、何者かによって仕掛けられたワナ。その鋭い刃で、近づく者を傷つける。破壊することは不可能で、ただよけるしかない。

バブル BUBBLE

生命力…L ●●● H
攻撃力…L ●●● H

迷宮内で消えていった人たちのヒトダマ。目には見えるが実体はないため攻撃は受けつけない。飛びまわり襲われた者はそのショックのため、しばらくは何もできなくなるという。

ギブド GIBDO

生命力…L ●●♥ H
攻撃力…L ●●★ H

見てのとおりのミイラ男。何者も恐れることなく接近し、その怪力で襲うという。襲われた者はそのあまりの力のため、一瞬気が遠くなるほどだともいう。

ラネモーラ LANMOLA

巨大なムカデで、その動きの速さは、出会った者にとっては忘れられないものらしい。固い体を連続的にぶつけられると、あっという間に生命を失い、息絶えてしまうかもしれない。

生命力…L ●♥● H
攻撃力…L ●●★ H

モルドアーム MOLDORM

地下に住む大ミミズ。攻撃することにその長さが短くなり、やがて消滅する。攻撃意思はあまり持たないようだが、その巨大な体は、近づくものを傷つけるに十分な力を持つ。

生命力…L ●♥● H
攻撃力…L ●★● H

ドドンゴ DODONGO

大型のサイだが、その表面はたいへん固く、どんな攻撃もはねのけてしまう。ただ一度このドドンゴを倒した者がいるといわれるが、はたしてその方法がなんであるかは知られていない。

生命力…L ●?● H
攻撃力…L ●●★ H

アクオメンタス AQUAMENTUS

迷宮の奥深くを守る一角獣。大きな体のわりにはおとなしい生物として知られるが、やはりふつうの人間とは比べものにならない生命力と攻撃力を持っているぞ。

生命力…L ●●♥ H
攻撃力…L ●●★ H

ゼルダの伝説全キャラクタ紹介

グリオーク
GLEEOK

生命力…L ●?● H
攻撃力…L ●●★ H

グリオークの首
HEAD OF GLEEOK

ドラゴンである。口からビームを放ち、近づく者を撃退する。全ての首を切り落とせば倒せるが、切りはなした首は飛びまわり、さらにその者を襲う。

テスチタート
TESTITART

巨大なパックンフラワーで、その手が4方向にのびているのが特徴。手の数が少なくなることに移動速度が上がり、全ての手を失ったとき、消えるといわれる。

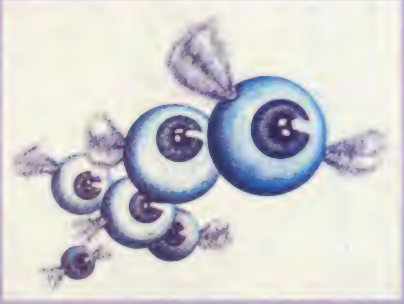
生命力…L ●●♥ H
攻撃力…L ●●★ H

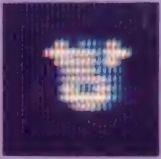
ゴーマー
GOHMA

カニの怪物で、固い甲らでおおわれた体を持つ。その姿のあまりの恐ろしさのため、出会った者はみな逃げ帰り、その実体はだれも知らないらしいが……。

生命力…L ●?● H
攻撃力…L ●?● H

パタラ
PATRA





生命力…L ●?● H
攻撃力…L ●?● H

集団で行動をする怪物。その行動形態は知られていないが、中に必ずボス的存在のもの（写真上）がいるらしい。

デグドガ
DIGDOGGER

大ウニラである。そのブヨブヨとした体はいかなる攻撃もよせつけない。今まで何人もの勇者たちが彼と戦ったが、生き残った者はいなかったと伝えられている。

生命力…L ●?● H
攻撃力…L ●?● H

「ゼルダの伝説」の世界はどうだったかな？　ここで紹介したキャラクタたちが、勇気あるキミたちの冒険を待ちわびている。そしてその全てをつかさどる、魔王ガノンも……。大いなる伝説の世界へ、キミのファミコンを使って旅立つ日も、もうすぐだぞ!!

そして魔王ガノンは?

SYSTEM

手紙が送れるの!?

キミの持っているファミコンを使って、もうじき手紙が送れたり、買物や塾の勉強ができるようになるってこと、知っているかな。この記事を読んで、お母さんにも教えてあげよう。

イラスト／富本えつよし

ファミコンでDISK

ディスクシステム情報第2弾

ファミコンネットワークがもうすぐはじまるぞ

発売はひと月おくれたけど、先月紹介した「ファミコンディスクシステム」が間もなく発売になる。ところで、このディスクシステムは、あたらしいゲームができるというだけでなく、そのほかに、スゴイこともできるようになるんだ。それが「ファミリーコンピュータネットワーク」なのだ。

「ネットワーク」とはむずかしい言葉だが、キミの家にある電話に「ディスクファックス」という機械をつなぐだけで、テレビの画面で絵や文字を送ったり、受信したりできるようになるのだよ。

今年中にその実験がはじまり、来年には、実際に使われるようになるというから、たのしみだね。

もう塾へ行かなくてもよくなるかも……

この「ネットワーク」を使ってすすめられている計画のなかで、みんなにもっとも関係の深いのは、塾の勉強だ。学校から帰るころ、塾からテスト問題が送られており、それにキミがファミコンを使って答えを書き、電話につないだ「ディスクファックス」で塾に送り返すと、塾からふたたび、どこがまちがっているのか、どうすれば正しく答えられるのかを送ってくる、なんてことができるようになるのだ。

なんだかSFの世界みたいだけど、本当にもうすぐ実現するのだよ。

「ゲームばっかりしていないで、少しは勉強しなさい」というお母さんの小言も聞かないですむようになるね。

○先月号で紹介したディスクドライブ。これをつかってディスクカードにおさめられたテスト問題や注文書を画面に出したり、答えや数字を書き込んだりする

お母さんはファミコンを使ってお買物

そのお母さんのための「ネットワーク」も計画されている。

近くのスーパーマーケットからとどけられたチラシを見て、献立をかんがえ、ファミコンを使って、画面に表れた注文書に「牛肉500g、卵1パック……」と書きこむだけで、夕方までにそれが配達され、夕食はスキヤキ、なんてことも夢じゃないよ。

そのほか絵や文字を使って年賀状やラブレターも送れるし、健康診断だってできるようになるというから、ファミコンってスゴイやつなんだね。

SYSTEM

電話にディスクファックスをつなぐだけでOK

「ネットワーク」を利用するためには、今度発売されるディスクシステムと同時に、ディスクファックスという機械が必要になる。この機械はまだどういう形になるか決まっていないが、値段は2万円ぐらいになるということだ。

ディスクファックスはその名のとおり、いまお父さんたちが仕事で使っている、書類を送ったり送られたりしているファックスと同じような機械だ。お父さんたちは紙を使っているけど、紙のかわりに、ディスクカードをつかうのがディスクファックスなのだ。

テスト問題はまずディスクファックスへ

この「ネットワーク」で使われるディスクカードは、先月号で紹介した、ゲームの入っている黄色いカードとはちがって、中にキミの家の番号や塾、あるいはスーパーの電話番号などのはいった、オレンジ色のカードだ。

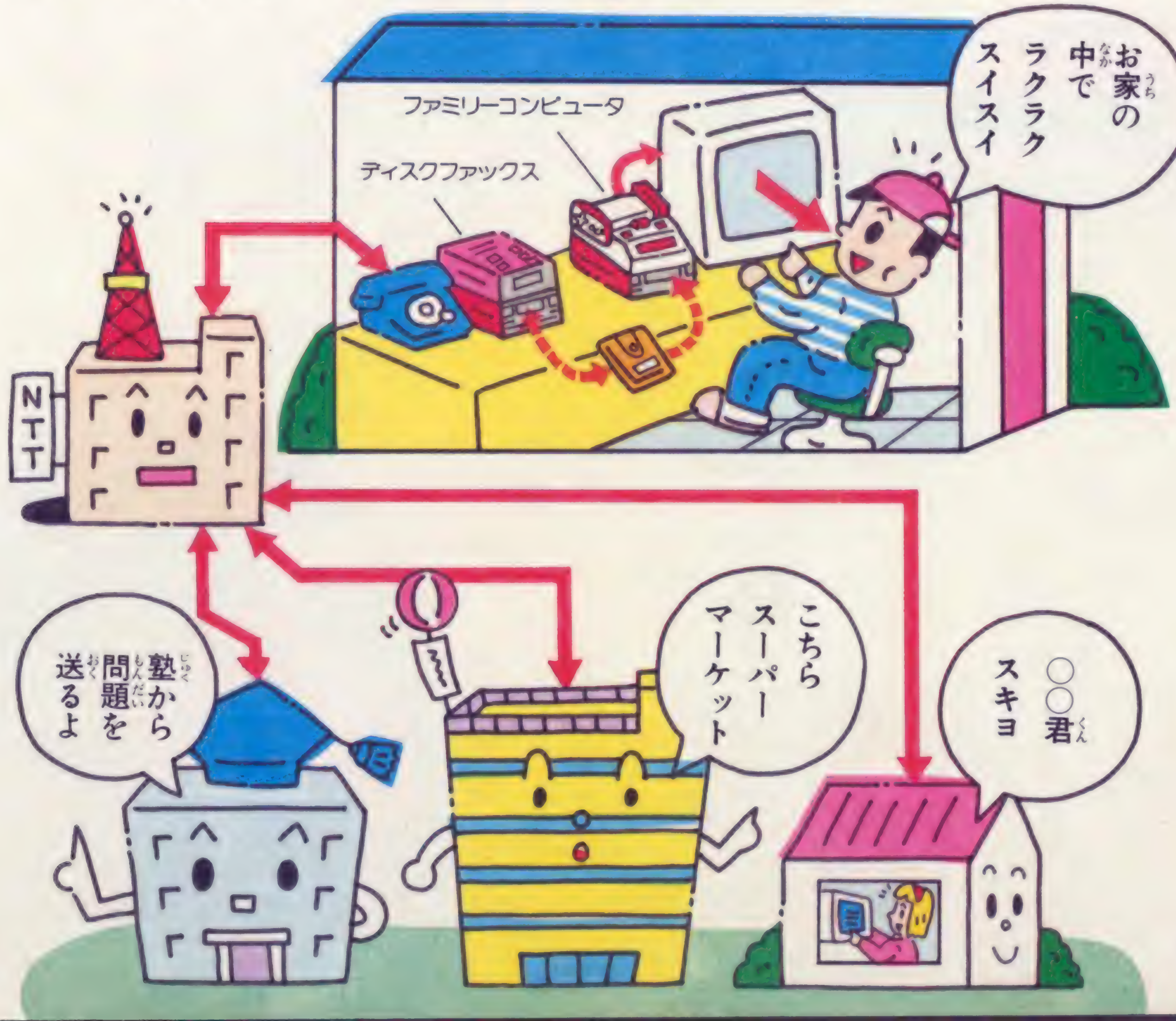
これをディスクファックスに入れると、自動的に電話が塾やスーパーとつながり、下の図のようにテスト問題や注文書などが送られてくるというわけだ。

ディスクカードをファミコンにセット

ディスクファックスは、何か情報が送られてきたら、ランプがつくようになっている。そのランプがついたら、ディスクカードを取り出し、ファミコンのディスクシステムにセットするのだ。そうすると画面にテスト問題や注文書が出てくる。

画面で解答や注文の数字を書きこんだら、ディスクカードをファミコンからとりだし、ふたたびディスクファックスに差しこもう。今度も自動的に塾やスーパーに解答や注文数が送られていくのだ。

この説明で、「ネットワーク」のおおよそのことがわかったかな?



DISK

その他にもたくさんのおもしろい利用法がある

友だち同士の手紙のやりとりは、塾やスーパーなどに使用するのとはちがう、別の色のディスクカードを使う（まだ色は決まっていない）。操作は塾やスーパーのときと同じで、キミの名前とメッセージを画面に書いて、ディスクファックスで送れば、友だちの家にすぐとどくのだ。

名前やメッセージは、タブレットというものを使って、その上から、漢字でも何でもボールペンなどで書けば、そのままキミが書いたとおり送れるよ。

この「ネットワーク」はその他にたくさんのおもしろい利用法が考えられるね。たとえば、いま「ファミマガ」でやっているテレフォンマガジンなんか最高だよ。新しいゲーム新作情報やハイスコア情報がテレビの画面で見えるようになるし、キミのハイスコアをディスクファックスで送ると、すぐ編集部のコンピュータに登録される、といったことが可能になるのだ。

● 「ファミリーコンピュータネットワーク」についてやさしくはなしてくれた、任天堂第二開発部長の上村さん

キミにも新しい利用法を考えてほしい

この「ネットワーク」については、任天堂第二開発部長の上村さんのおはなしを、編集部でまとめたのだけど、そのさいみんなのアイデアも聞かせてほしいということだった。そこで、ファミマガ編集部では、みんなの、独創的でおもしろい利用法を募集することにしたのだ。

これはおもしろい、というものを考えたら、次のところまでハガキに書いて送ってほしい。優秀なアイデアは本誌で紹介し賞品に特製電卓を送るからね。

〒105東京都港区新橋4－10－1　徳間書店ファミリーコンピュータMagazine編集部ネットワークアイデア係まで。しめ切りは3月末。キミの住所、氏名、年齢、学年もわすれずに。

アメリカでも ファミコン ハウ・ドゥ ユー・ドゥ

左の写真を見て、ビデオテッキにロボット、そして光線銃が置いてあるなと思ったヒト、ハズレ。このビデオのように見えるものは、じつは、みんなの使っているファミリーコンピュータの兄弟、アメリカ版ファミコンなのだ。

日本ではロボットや光線銃は別売りとなっているが、アメリカではみんなまとめてセットで販売されているのだ。

日本では光線銃もロボットも親しみはないみたいだけど、さすがアメリカは西部劇の国。光線銃を使うゲームが大人気みたいだね。

それにしても、コンピュータはアメリカで発明され、日本に入ってきたものだが、その本場のアメリカに、日本のコンピュータが輸出されるのだから、おもしろいものだね。わが編集部も英語の「攻略本」をつくらなくっちゃ。

● これがアメリカ版ファミコンのフルセット

● 一見ビデオみたいだけど、本体なのだ

● これから発売予定のゲームカセット

ファミリーライターは使わないで!

まんが／山田ゴロ

ぶたブタこぶた

おもしろいゲームをつくるにはたくさんの時間と開発費用が必要だ
それにたくさんの人たちがたいへん苦労してつくるんだ!
ところがかんたんにダビングをしてみんながあまりゲームを買わなくなったらどうなると思う?
ぼくは得をする!
バカ!
損をするんだよ!
ゲームが売れなければもっとおもしろいゲームをつくるのに開発費用がたりなくなるだろ
それにゲームを考える人たちだってなんとなく意欲がなくなっちゃうじゃないか!
するともう、きみたちは「スーパーマリオ」のような楽しいゲームにあえなくなっちゃうんだぜ!
そんなのヤダ~!
それならどうすればいいかわかってるね
うん!
もうダビングはしない!
それにこれからのゲームがダビングできないんじゃあってもムダだもんね
ポイッ
気づいたあんたはエライ!

発売中!!

©CAPCOM・TOKUMASHOTEN　MADE IN JAPAN

敵は不気味な昆虫！ドクロも飛んでくるぞ
ボーナスエリアでPowをとると敵がフルーツに変身しちゃう…一挙に高得点のチャンス！
2人で同時にプレイできるよ

超浮遊要塞
EXED EXES™
エグゼド エグゼス

商品番号GTS EE
標準小売価格 5,200円

●製作・発売元…徳間書店　●販売元…徳間コミュニケーションズ　PHONE 03(591)9161

TOKUMA SOFT

大好評

©TOKUMASHOTEN・IREM CORP. MADE IN JAPAN

アクションゲームとパズルゲームがドッキング
ボールを交換してポイントエリアに落とすと得点
赤いボールはいじわる、なかなか落ちてくれないぞ
ゼットゾーンに気をつけろ、カニがワイヤーを切りにくるよ

LotLot™

ロットロット

商品番号GTS-LL
標準小売価格 5,200円

徳間書店のファミリーコンピュータ™用ゲームカセット

ファミリーコンピュータ は任天堂の商標です

DIGDUG II

予定価格 ¥4,500

最新発売

14 ディグダグII

あのディグダグが、より強く、面白くなって再登場。宿敵プーカ&ファイガーと、今度は72の島で対決だ。新テクニックは「島くずし」。モンスターなんか、まとめて海に落としちゃえ。前作をしのぐ迫力の戦略的コミカル・アクションゲームです。

ファミリー コンピュータ™用カセット好評発売中。

01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ 07ドルアーガの塔 08ワープマン 09バトルシティー 10パックランド 11バーガータイム 12スターラスター

「遊び」をクリエイトする——
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2−8−5 TEL.03(756)7651

※全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。

©NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED

打ちこんでRUN

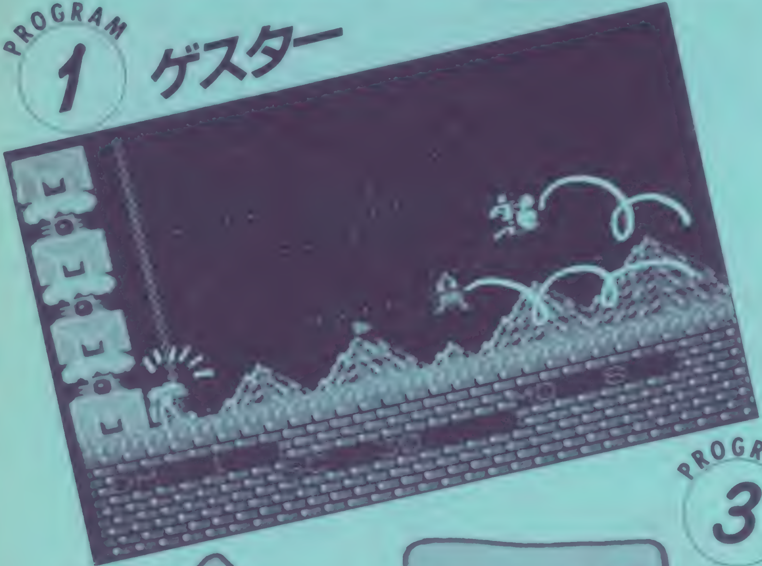
最近、このページのゲームがすごくおもしろくなっている！　うーん、みんな上達がはやいなあ！　打ちこんで遊んでみて気にいったら、ちょっとキャラクタを変えたりして改造にもチャレンジしてみよう。もっともっと、ファミリーベーシックが楽しくなるぞ!!

イラスト　山科 [illegible]

PROGRAM 2 スペースラスター

よくあるタイプのシューティングゲームだけど、敵キャラ、自機の動きが速いから、とてもおもしろいゾ!!

PROGRAM 1 ゲスター



ちょっと変わったシューティングゲーム。ミサイルをリモコンで爆発させて、敵をやっつけるんだよ！

PROGRAM 3 フライト

パタパタとまわる不思議なファン。その風にうまくマリオをのせて空中を散歩しながら、旗を取るというユニークゲームなのだ!!

ゲスター

作・ごろちん

このゲームのキャラクタはメチャクチャすごいぞ！ なんとキャラクタが全部オリジナルなんだ。ゲームは、画面の右から攻めて来る敵をやっつけるだけなんだけど、キミがこのゲームに夢中になること間違いなしだ。

BGグラフィックとBASICプログラムを打ちこんだら、F8キーを押せばスタートボタンでゲームが始まるぞ。

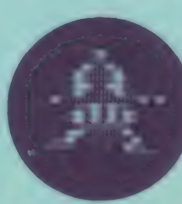
ある星に悪者が攻めてきた。そこでキミはゲスターをあやつって、敵が基地に入るのを防げ！ ゲスターは敵にぶつかってもいいけれど、敵が基地に3回入ったらゲームオーバーだ。Ⓐボタンでミサイル発射、Ⓑボタンで爆発。ゲスターは止まらないから注意しよう。

50行 スコアを0にし、敵の数を決めるための変数の値を1にする。
60～70行 データを読んで、3つのキャラクタをスプライトの0～2番に決める。
90行 背景を表示し、変数の初期設定をする。
100行 ゲスターを表示する。
110行 音楽を鳴らす。
120行 効果音を出す。
130行 ムーブの0番にスピナーを、ムーブの1番から7番までを爆発にする。

○ナイス！ うまく爆発させれば、2機いっぺんにやっつけられるぞ!!

○これはフライングフォックス

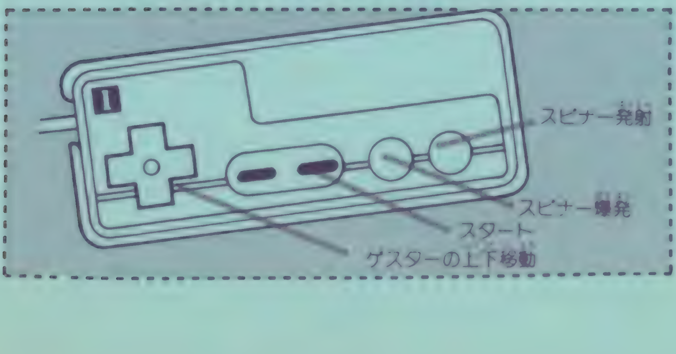
○これがキミのあやつるロボット・ゲスターだ！



○これはワーイオポンポだ。なかなかの強敵だぞ！

○ミサイルが敵の近くにきたら、コントローラⅡのⒷボタンを押すと、こういうふうに爆発するというわけ

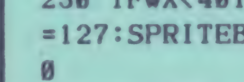
コントローラの使い方



〈特集・スターラスター⑧〉三角の中に機影があるのに姿が見えない場合はアワテずにガイア号を上下に旋回させてみる。するとどちらかで機影が上に動く。レーダー上方に機影を動かしたら、加速前進し再び三角の中にとらえる。これをくり返せばやがて姿を見ることができるだろう。(97Pに続く)

ゲスターのプログラム

```
10 CLS:LOCATE8,12:PRINT"GEST
AR":LOCATE10,14:PRINT"PUSH S
TART":LOCATE12,16:PRINT"BY
ゴロチン "
20 IFSTRIG(0)<>1THEN20
30 A=&H0:B=&H1:C=&H2
40 SPRITEON:CGSET 0,B
50 SC=0:PL=B
60 FORI=A TOC:READ A$:DEFSPR
ITEI,(I,B,A,A,A)=A$:DATA "ザ
グチブ","TU:;","ギ9デウ"
70 NEXT
90 VIEW:Y=127:WX=255:HX=WX:W
Y=128:HY=WY:X=40:W=A:H=A:DM=
0:MO=PL*10
100 SPRITEA,X,Y
110 PLAY"T1O2M1V15Y1"
120 POKE&H4015,15
130 FORI=A TO7:DEFMOVE(I)=SP
RITE(-7*(I=C)-10*(I<>C),I+B,
B,(-5*(I<>C)-100*(I=C)),A,-B
*(I=C)-3*(I<>C)):NEXT
140 S=STICK(A):IFS=A THEN170
150 IFS=8THENAY=-4
160 IFS=4THENAY=4
170 Y=Y+AY:IFY>128ORY<20THEN
AY=-AY:Y=Y+AY
180 SPRITEA,X,Y:POKE&H4000,&
HAA,&HAB,&HAA,&HFF
190 IFW=A AND WX=255ANDRND(1
5)=A THENZ=RND(12)+B:WZ=-Z:W
=B
200 IFH=A AND HX=255 AND RND
(15)=ATHEN Q=RND(12)+B:HZ=-Q
:H=B
210 IFW<>B THEN250
220 WY=WY+WZ:WZ=WZ+B:WX=WX-4
:SPRITEB,WX,WY
230 IFWX<40THENWX=255:W=A:WY
=127:SPRITEB:DM=DM+B:GOSUB42
0
```



初期設定

10行　画面をクリアして、メッセージを表示する。

20行　スタートボタンが押されるまでこの行を繰り返す。

30行　16進数で変数の初期設定をする。

40行　スプライトをONにし、画面の設定をする。

移動

140行　コントローラⅠの押された十字ボタンの値を読む。十字ボタンが押されていないなら、170行へ飛ばす。

150〜160行　コントローラⅠの十字ボタンの押された方向によって、ゲスターの上下の移動量を決める。

170行　ゲスターのY座標を決める。ゲスターが上下の端までいったら向きを逆にし、ゲスターのY座標を計算する。

180行　ゲスターを表示し、効果音を出す。

190行　ワーイオポンポの出現を決め、乱数でジャンプの大きさを決める。

200行　フライングフォックスの出現を決め、乱数でジャンプの大きさを決める。

210行　ワーイオポンポが表示されてないなら、250行へ飛ばす。

220行　ワーイポンポの座標を求め、表示する。

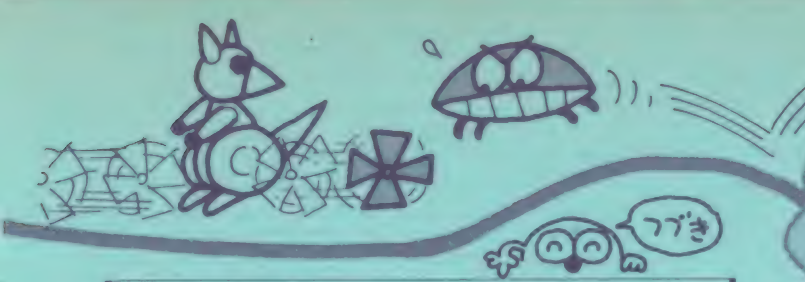
230行　ワーイオポンポが左端まできたら、座標を初期化し、ワーイオポンポを消し、ダメージをふやし、420行のサブルーチンへ飛ばす。

240行　ワーイオポンポのジャンプの大きさを変える。

250行　フライングフォックスが表示されていなければ、290行へ飛ばす。

260行　フライングフォックスの座標を決めて表示。

270行　フライングフォックスが左端まできたら、座




```
240 IFWZ=Z+B THENZ=RND(10)+1
:WZ=-Z
250 IFH<>B THEN290
260 HY=HY+HZ:HZ=HZ+B:HX=HX-6
:SPRITEC,HX,HY
270 IFHX<40THENHX=255:H=A:HY
=127:SPRITEC:DM=DM+B:GOSUB42
0
280 IFHZ=Q+B THENQ=RND(10)+1
:HZ=-Q
290 IFMOVE(7)=A THENERA A,B,
3,4,5,6,7:GOTO320
300 IFW=B ANDABS(WX-XX)<24AN
DABS(WY-YY)<22THEN N=B:GOSUB
360
310 IFH=B ANDABS(HX-XX)<24AN
DABS(HY-YY)<22THEN N=2:GOSUB
360
320 T=STRIG(A)
330 IFMOVE(2)=A THENERA2:IFT
=8 THENDEFMOVE(2)=SPRITE(7,3
,B,100,0,1):POSITION2,X,Y:MO
VE2:M=B
340 IFM=B ANDT=4THENXX=XPOS(
2):YY=YPOS(2):FORI=0TO7:POSI
TIONI,XX,YY:NEXT:MOVE0,1,3,4
,5,6,7:ERA2:M=A
350 GOTO140
360 POKE&H4015,&HC:POKE&H400
C,&HFF,&HFF,&HFF,&HFF
370 SPRITE N
380 IFN=B THENW=A:WX=255:WY=
128
390 IFN=2 THENH=A:HX=255:HY=
128
400 SC=SC+N*10:MO=MO-B:GOSUB
420
410 PAUSE20:POKE&H400C,0,0,0
,0:POKE&H4015,15:RETURN
420 LOCATE4,17:PRINTDM:LOCAT
E11,18:PRINTSC:LOCATE21,17:P
RINTMO;" "
```

標を初期化する。フライングフォックスを消して、ダメージをふやし、420行のサブルーチンへ飛ばす。

280行　フライングフォックスのジャンプの大きさを変える。

爆発

290行　爆発が終わったら、爆発を消す。

300行　ワーイオポンポと爆発がぶつかっていたら、360行のサブルーチンへ飛ばす。

310行　フライングフォックスと爆発がぶつかっていたら、360行のサブルーチンへ飛ばす。

320行　コントローラⅠの押されたボタンの値を読む。

330行　もし爆発していなかったら、ムーブの2番を消し、Ⓐボタンが押されていたら、ムーブの2番をスピナーに決め、ゲスターの場所から動かす。

340行　スピナーが飛んでいて、Ⓑボタンが押されたら、スピナーの現在の場所を読み、爆発を表示する。

350行　140行へ飛ばす。

判定

360行　音を鳴らす。

370行　爆発とぶつかったキャラクタ（ワーイオポンポかフライングフォックス）を消す。

380〜390行　370行で消したキャラクタの座標を最初の値にする。

400行　スコアをふやし、敵の数をへらし、420行のサブルーチンへ飛ばす。

410行　少し休み、音を鳴らし、メインルーチンへもどす。

表示

420行　タメージ、スコア、敵の残りの数を表示する。

430行　敵の残りの数が0なら、460行へ飛ばす。

440行　ダメージが3になったら、470行へ飛ばす。

450行　メインルーチンへもどす。

変数リスト

SC：スコア
X, Y：ゲスターの座標
MO：敵の残りの数
DM：ダメージ
WX, WY：ワーイオポンポの座標
HX, HY：フライングフォックスの座標
WZ：ワーイオポンポのジャンプ用
HZ：フライングフォックスのジャンプ用
AY：ゲスターの移動用

つづき

```
430 IFMO=A THEN460
440 IFDM=3THEN470
450 RETURN
460 ERA A,B,C,3,4,5,6,7:LOCATE10,12:PRINT"CLEAR!!":PLAY"O3G5DFBFFBFFEEDACCGDGDGRBF":SPRITE0:SPRITEB:SPRITEC:PL=PL+B:PLAY"BGREDRAERCDE7":GOTO90
470 LOCATE8,12:PRINT"GAME OVER!!":PLAY"O0B5BBGGGDDDCCFFCFCRFRGRFRERF9"
480 IFSTRIG(A)<>1 THEN480
490 RUN
```

おしまい

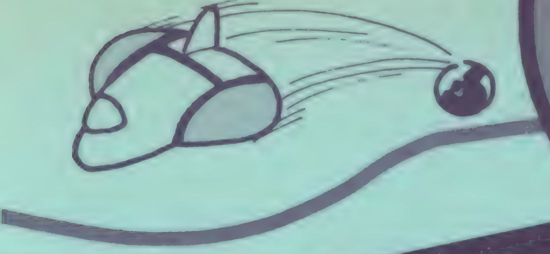
ゲームオーバー

460行　スピナーと爆発を消して、メッセージを表示し、音楽を鳴らす。キャラクタを消し、音楽を鳴らし、90行へ飛ぶ。
470行　メッセージを表示し、音楽を鳴らす。
480行　スタートボタンが押されるまで、この行を繰り返す。
490行　プログラムをはじめから実行する。

●ゲスターのBGグラフィック●

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1	L30	L60	L70	H30	H31																							
2	L40	F10	L40	H30	H31					G60	G60	G60								G60								
3	I00	I10	I20	H30	H31								G60						G60									
4	M10	D40	M30	H30	H31									G60				G60					G50					
5	L30	L60	L70	H30	H31		G60	G60	G60	G60					G60	G50	G50	G50				G50						
6	L40	F10	L40	H30	H31										G60	G60					G50							
7	I00	I10	I20	H30	H31						G60	G60	G60	G60				G50	G50	G50			G50	G50	G50			
8	M10	D40	M30	H30	H31																							G60
9	L30	L60	L70	H30	H31														G50	G50	G50	G50			G50			
10	L40	F10	L40	H30	H31										G50	G50	G50	G50							G50		G60	
11	I00	I10	I20	H30	H31					G50	G52	G52	G52	G52									G52		G02	G12		
12	M10	D40	M30	H30	H31				G50				F72		G50			G50		G02	G12		G52	G02	G22	G32	G12	
13	L30	L60	L70	H30	H31			G02	G12			G02	G32	G12					G02	G22	G32	G12	G02	G22	G22	G32	G32	G12
14	L40	F10	L40	H30	H31		G02	G22	G32	G12	G02	G22	G32	G32	G12	G02	G12	G02	G22	G22	G32	G32	G22	G22	G22	G32	G32	G32
15	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22
16	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
17	F32	D	M						F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	M	O						F32	F32	F32
18	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	S	C									F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
19	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
20	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32

〈特集・スターラスター⑨〉小惑星にだって実は意味がある。アドベンチャーモードでこの小惑星をはずすことなく撃ちまくると、ナニかを手に入れられるのダ。ただ、これに熱中しちゃって惑星や基地を破壊されては意味がない。適当なところでやめておいて、プレイに復帰しよう。(99Pに続く)



スペースラスター

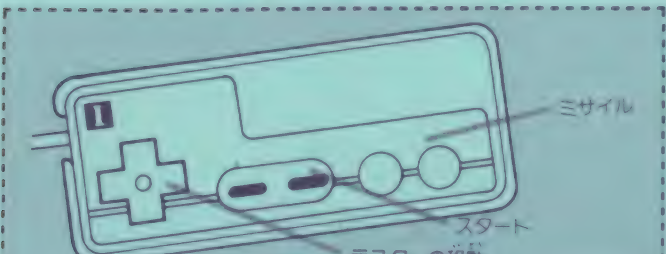
作・大久保光晴

な〜〜〜んだ！　ただのシューティングゲームじゃないか？　というキミ‼　このゲームもオリジナルキャラを使っているんだよ。それに敵のスピードも突然速くなったりするからたいへんだ！　ゲームオーバーのところもちょっとおもしろいよ。

◎敵のヘルメットフライは、つねに3びき。うまく敵をよけながら、Ⓐボタンのミサイルでやっつけよう！

◎こいつがヘルメットフライだ！

コントローラの使い方



BGグラフィックとBASICプログラムを打ちこんだら、F8キーを押そう。スタートボタンを押せばゲームがはじまるよ。

宇宙船は、コントローラⅠの十字ボタンで上下左右に動き、Ⓐボタンでミサイルの発射だ。キミの使命は、この宇宙船ラスターをあやつって、敵のヘルメットフライを撃ち落とすことだ。しかし、ラスターは画面の中央より上にはいけないので注意しよう。

YOUのところがなくなるとゲームオーバー。宇宙がレンガでふさがってしまうぞ。スタートボタンを押せばリプレイだ。

ゲームひっしょうほう

〈特集・スターラスター10〉最終目的地である敵本拠地・暗黒惑星を見つけるためには、8つのうちの7つの惑星に置かれている鍵が必要だけど、敵(E)をやっつけなければ行っても鍵はもらえない。また、フォトントーピドーで敵をやっつけてもそれは鍵を受ける資格とはみなされない。〈103Pに続く〉

スペースラスターのプログラム

```
10 CGSET1,0:VIEW:SPRITEON:YO
=2:PLAY"T1":BEEP
40 X=76:Y=150:X1=25:X2=50:X3
=120:Y1=200:Y2=200:Y3=200:XA
=10:XB=5:XC=-3
50 FORSP=2TO4:DEFSPRITESP,(0
,1,0,0,0)="XY:;":NEXT
60 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CH
R$(160)+CHR$(161)+CHR$(174)+
CHR$(175):DEFSPRITE1,(3,1,0,
0,0)=CHR$(213)+CHR$(213)+CHR
$(225)+CHR$(225)
65 IFYO=-1THEN420
67 LOCATE21,9:PRINTYO
80 S=STICK(0)
90 IFS=1THENX=X+10:IFX>131TH
ENX=131
100 IFS=2THENX=X-10:IFX<20TH
ENX=20
105 IFS=4THENY=Y+5:IFY>170TH
ENY=170
106 IFS=8THENY=Y-5:IFY<100TH
ENY=100
110 IFY1>177THENY1=23:X1=RND
(112)+20:YA=RND(5)+2:A1=0
120 IFY2>177THENY2=23:X2=RND
(112)+20:YB=RND(5)+2:A2=0
130 IFY3>177THENY3=23:X3=RND
(112)+20:YC=RND(5)+2:A3=0
140 IFX1<20THENXA=8
145 IFY1<23THENY1=25:YA=15
150 IFX2<20THENXB=8
155 IFY2<23THENY2=25:YB=15
160 IFX3<20THENXC=8
165 IFY3<23THENY3=25:YC=15
170 IFX1>131THENXA=-8
180 IFX2>131THENXB=-8
190 IFX3>131THENXC=-8
200 IFY1>100THENIFRND(50)<5T
HENA1=1
210 IFY2>100THENIFRND(50)<5T
HENA2=1
```

初期設定

10行　画面を設定し、画面を表示する。スプライトをONにして、自分の残りの数を決める。

40行　自機と敵のはじめの座標、敵のX方向の移動量を決める。

50行　スプライトの2番から4番を敵（ヘルメットフライ）に決める。

60行　スプライトの0番を自機（スターキラー）に、スプライトの1番をミサイル（レーザー）に決める。

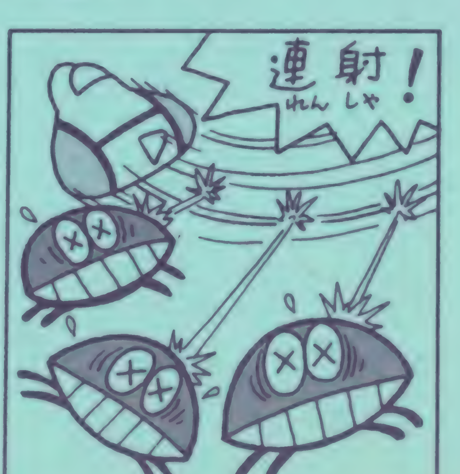
入力など

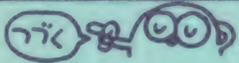
65行　自機の残りが－1になったら420行へ飛ばす。

67行　自機の残りの数を表示する。

80行　コントローラⅠで押された十字ボタンの値を読む。

90～106行　80行で読んだ十字ボタンの値によって自機の座標を求め、自機の動ける範囲を決める。





```
220 IFY3>100THENIFRND(50)<5T
HENA3=1
230 IFA1=1THENYA=YA-1:IFY1<5
0THENYA=YA+4
240 IFA2=1THENYB=YB-1:IFY2<5
0THENYB=YB+4
250 IFA3=1THENYC=YC-1:IFY2<5
0YHENYC=YC+4
260 X1=X1+XA:Y1=Y1+YA:X2=X2+
XB:Y2=Y2-YB:X3=X3+XC:Y3=Y3+Y
C
270 SPRITE0,X,Y:SPRITE2,X1,Y
1:SPRITE3,X2,Y2:SPRITE4,X3,Y
3
280 IFABS(X-X1)<10THENIFABS(
Y-Y1)<10THEN410
290 IFABS(X-X2)<10THENIFABS(
Y-Y2)<10THEN410
300 IFABS(X-X3)<10THENIFABS(
Y-Y3)<10THEN410
310 IFRE=1THENRETURN
320 IFSTRIG(0)<>8THEN80
330 MX=X:MY=Y:RE=1:PLAY"O3D0
"
340 MY=MY-14:SPRITE1,MX,MY:G
OSUB80
350 IFABS(MX-X1)<12THENIFABS
(MY-Y1)<15THENY1=200:GOSUB40
0
360 IFABS(MX-X2)<12THENIFABS
(MY-Y2)<15THENY2=200:GOSUB40
0
370 IFABS(MX-X3)<12THENIFABS
(MY-Y3)<15THENY3=200:GOSUB40
0
380 IFMY<40ORRE=0THENRE=0:SP
RITE1:GOTO80
390 GOTO340
400 RE=0:SC=SC+10:LOCATE20,3
:PRINTSC:PLAY"O1EC":RETURN
```

敵の移動など

110～130行 敵が画面の下まできたら、敵のY座標を新しく決め、敵の新しいX座標とY方向の移動量をてきとうに決める。

140行 敵が左端まできたら、X方向の移動量を逆にする。

145行 敵が画面の上にいすぎたら、新しく敵のY座標とY方向の移動量を決める。

150～165行 150行と160行は140行と同じ、155行と165行は145行と同じ。

170～190行 敵が右端まできたら、敵のX方向の向きを逆にする。

200～220行 敵が真ん中より下にきたら、Y方向の動きを変える敵をてきとうに選ぶ。

230～250行 上で選んだ敵のY方向の動きを変え、その敵が上のほうまできたら、また敵を下へ動くようにする。

260行 敵の座標を計算する。

270行 自機と敵を表示する。

判断など

280～300行 自機と敵がぶつかったら、410行へ飛ばす。

310行 もしミサイルがうたれていたら、340行へもどる。

320行 コントローラⅠのⒶボタンが押されていないなら、80行へ飛ばす。

330行 ミサイルのはじめの座標を決め、音を鳴らす。

340行 ミサイルのY座標を計算し、表示して、80行のサブルーチンへ飛ばす。

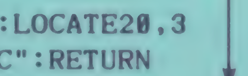
350～370行 もしミサイルが敵にあたったら、敵のY座標を変え、400行のサブルーチンへ飛ばす。

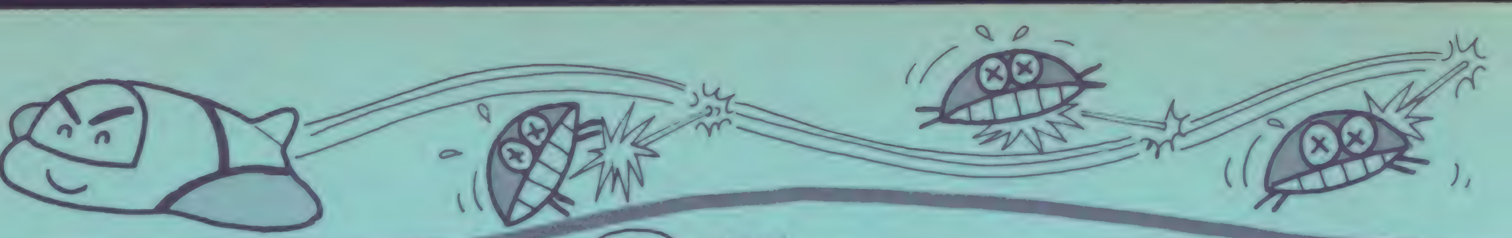
380行 ミサイルが画面の上にあるか、出てないなら、ミサイルをうってないことにして、ミサイルを消し、80行へ飛ばす。

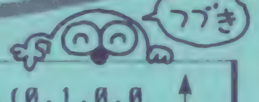
390行 340行へ飛ばす。

400行 スコアをふやし、表示する。音を出し、メインルーチンへもどる。

410行 スプライトの0番を爆発に決め、表示する。音を出し、自分の残りの数をへらし、40行へ飛ばす。







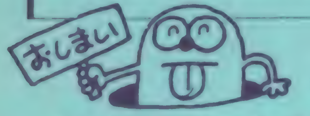

```
410 RE=0:DEFSPRITE0,(0,1,0,0
,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$
(182)+CHR$(183):SPRITE0,X,Y:
PLAY"O1#E5DC9":YO=YO-1:GOTO4
0
420 LOCATE4,10:PRINT"GAME OV
ER":PAUSE200:LOCATE3,10:PRIN
T"PLAY=[START]"
430 IFSTRIG(0)=1THENRUN
440 GOSUB460:LOCATE3,10:PRIN
T"PLAY=[START]":LOCATE19,14:
PRINT"M.OOKUBO"
450 GOTO430
460 LOCATERND(28),RND(21):PR
INTCHR$(195):RETURN
```

変数リスト

YO：自分の残りの数
X, Y：自機の座標
SC：スコア
X1, X2, X3, Y1, Y2, Y3：敵の座標
XA, XB, XC, YA, YB, YC：敵の移動量
MX, MY：ミサイルの座標
RE：ミサイル用のフラグ

ゲームオーバー

420行　メッセージを表示する。
430行　もしスタートボタンが押されたら、プログラムをはじめから実行する。
440行　460行のサブルーチンへ飛ばし、メッセージを表示する。
450行　430行へ飛ばす。
460行　てきとうな場所にレンガを表示する。



●スペースラスターのBGグラフィック●

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	G52	G52	G52	G62	G52	G52	G52	G52	G52	G52	G52	G52		G52	G52	G52		F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
1				G52		G52		G52						G52	G62			F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
2	G52	G52	G52	G52			G52		G52	G62	G52	G52	G52		G52		G52	F32	F32	F32	S	C	O	R	E	F32	F32	F32
3	G52	G52	G52	G52			G52	G62						G52	G62	G52		F32	F32							F32	F32	F32
4	G52	G52	G52	G52	G52	G52	G52		G52	G62	G52		G52					F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
5	G52	G52	G52				G52										G52	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
6			G52	G52	G52	G52		G52	G52	G52	G62	G52		G52	G52	G52	G62	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
7	G52		G52	G52	G52	G52				G52	G52	G52				G52	G62	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
8		G52	G52	G52	G52	G52	G52	G52	G52	G52			G52		G52	G52		F32	F32	F32	F32	Y	O	U	F32	F32	F32	F32
9		G52	G52	G52	G62				G52	G52	G52			G52		G52	G62	F32	F32	F32						F32	F32	F32
10	G52	G52	G52	G52		G52		G52			G52	G52						F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
11			G52	G52	G52		G52	G52	G52	G52	G52			G52	G52		G52	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
12	G52		G52	G52			G52			G52		G52	G52	G52	G52		G62	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
13		G52					G52		G52				G52				G52	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
14		G52	G52		G52	G52			G52		G52			G52		G52		F32	F32	M	·	O	O	K	U	B	O	F32
15	G52			G52	G52		G52					G52				G52		F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
16		G52		G52		G52		G52	G52	G52				G52		G52		F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
17					G52			G52	G52	G52	G52		G52		G52	G52		F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
18	G52		G52	G52			G52	G52	G52	G52	G52	G52				G52		F32	8	5	·	1	1	·	1	2	F32	F32
19	G52	G52			G52					G52			G52		G52			F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
20			G52		G52			G52	G52		G62			G52		G52		F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32

フライト

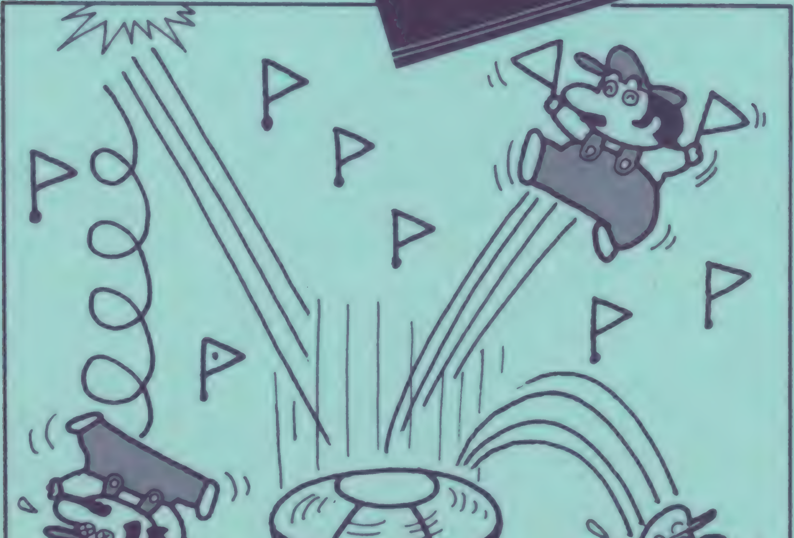
作・まるやま　あきひろ

ファミリーコンピュータといえば、やっぱり、マリオ。ある日、マリオは空の散歩にでかけた。マリオは重力によって下に落ちるが、ファンの上に行くと風で上に吹き上げられる。フワフワ、フワフワ、風にのって、旗を取るゲームだよ。このゲームは、プログラムポシェット№6のMSX用から移植したものだ。

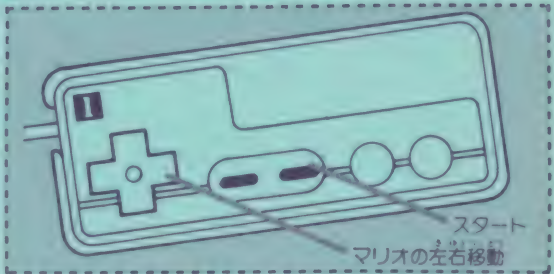
◘ファンに吹かれて、クルクル回るマリオをうまくあやつって旗を取ればいいのだ。でも、空中に浮いているだけでもたいへんだぞ！

◘これがファンだ。こいつは、ランダムに動くのでなかなかたいへんだぞ！

◘シマッタ！　風に吹かれて上まで上がりすぎると、真っ逆さまに落ちてしまうんだ

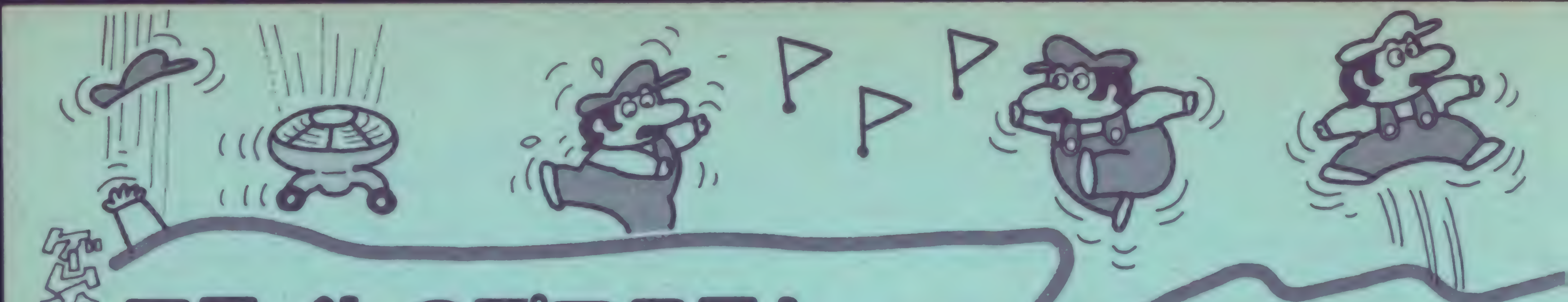


コントローラの使い方



このゲームはBGグラフィックがないので、BASICプログラムだけ打ちこんだら、F8キーを押そう。スタートボタンを押すとゲームがはじまるぞ。

コントローラⅠの十字ボタンでマリオを左右にあやつってほしいんだ。上に行きすぎても下に落ちてもゲームオーバー。旗は、マリオがファンで吹き上げられているときは取れないし、旗を取れるのはマリオの顔の部分だけだよ。面数＋1個の旗を取ると面クリアだ。



フライトのプログラム

```
100 CGEN 2:CGSET 0,1:CLS:SPR
ITE ON:PLAY"O3"
110 READ NO
120 IF NO<0 THEN 160
130 READ A,B,C,D,E,D1,D2,D3,
D4
140 DEF SPRITE NO,(A,B,C,D,E
)=CHR$(D1)+CHR$(D2)+CHR$(D3)
+CHR$(D4)
150 GOTO 110
160 SP=0:SC=0:TT=1
170 X=11:Y=9:MX=11:V=1:TK=0
180 CLS
190 LOCATE 1,0:PRINT "SCORE
: ";SC
200 LOCATE 0,22
210 FOR I=0 TO 27
220 PRINT CHR$(227);
230 NEXT
240 FOR I=0 TO 22
250 LOCATE RND(26)+1,RND(15)
+1:PRINT CHR$(199);
260 NEXT
270 PLAY"T1A1":FOR I=0 TO 10
0:NEXT
280 SPRITE 0:SPRITE 1
290 SPRITE (SP MOD 2),(MX+2)
*8,192:SP=(SP+5) MOD 4
300 S=STICK(0) :S=(S=2)-(S=1
)
310 IF S<>0 THEN V=S
320 X=X+V :X=X-(X<1)+(X>25)
330 IF ABS(X-MX)<=1 THEN 430
340 PLAY"O3"
350 SPRITE 2:SPRITE 3:SPRITE
 4:SPRITE 5
360 SPRITE (V+1)/2+2,(X+2)*8
,(Y+3)*8
```

つづく

初期設定

100行　画面を初期設定して消し、スプライトをONにして、音を初期設定する。

110行　スプライトを決めるためのデータを読む。

120行　もし、110行で読んだデータが、0より小さかったら、160行へ飛ぶ。

130行　スプライトを決めるためのデータを読む。

140行　110行、130行で読んだデータを使ってスプライトを決める。

150行　110行へ飛ぶ。

160行　スプライト表示用の変数、スコア、面数のはじめの値を決める。

170行　マリオのX、Y座標、ファンのX座標、マリオの移動方向、取った旗の数のはじめの値を決める。

180行　画面を消す。

190行　スコアを表示する。

200～230行　背景を表示する。

240行　250行を23回繰り返す。

250行　てきとうな位置に旗を表示する。

260行　240行のFOR文に対応するNEXT。

移動など

270行　音を出し、時間待ちをする。

280行　ファンを消す。

290行　ファンを表示し、スプライト表示用の変数を1増やす。

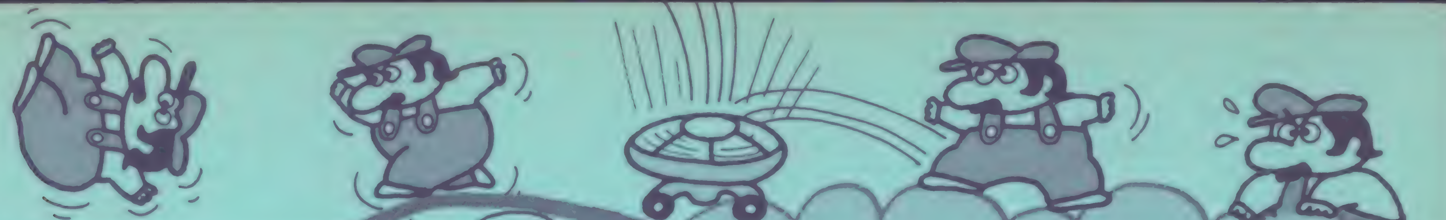
300行　コントローラⅠの十字ボタンのどれが押されたか調べる。

310行　もし、コントローラⅠの十字ボタンが、左右どちらか押されていたら、マリオの移動方向を変える。

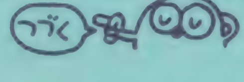
320行　マリオのX座標を決める。

330行　もし、マリオがファンの上にいたら430行へ飛ぶ。

〈特集・スターラスターⅡ〉つまり7つの鍵を手に入れるためには、最低でも7つのEをやっつけなければダメなのだ。そして鍵を全て手に入れたなら、鍵を置いていなかった8つめの惑星にワープしよう。するとマップ上の何もない場所が光りはじめる。その場所こそ暗黒惑星がある星域だ。（105Pに続く）



```
370 IF SCR$(X+(V+1)/2,Y)=CHR
$(199) THEN SC=SC+50 :LOCATE
 X+(V+1)/2,Y:PRINT " ";:LOCA
TE 9,0:PRINT SC;:PLAY"CEGFBA
DE":TK=TK+1
380 IF TK>TT THEN 500
390 IF Y<1 OR Y>20 THEN 600
400 Y=Y+1
410 H=RND(2) :MX=MX+(H=0)-(H
=1):MX=MX-(MX<2)+(MX>24)
420 GOTO 270
430 SPRITE 2:SPRITE 3:SPRITE
 4:SPRITE 5
440 SPRITE SP+2,(X+2)*8,(Y+3
)*8
450 PLAY "O4"
460 IF Y<1 OR Y>20 THEN 600
470 Y=Y-1
480 H=RND(2) :MX=MX+(H=0)-(H
=1):MX=MX-(MX<2)+(MX>24)
490 GOTO 270
500 FOR I=0 TO 5:SPRITE I:NE
XT
510 LOCATE 12,8:PRINT"GOOD !
!"
520 LOCATE 10,10:PRINT"BONUS
 ";TT*100
530 FOR I=0 TO 5
540 PLAY"O4CEGFBADE"
550 NEXT
560 SC=SC+TT*100
570 LOCATE 9,0:PRINT SC
580 TT=TT+1:IF TT>15 THEN TT
=15
590 GOTO 170
600 FOR I=0 TO 5
610 SPRITE I
620 NEXT
630 IF Y<1 THEN GOSUB 690
640 LOCATE 10,10:PRINT "GAME
 OVER"
```



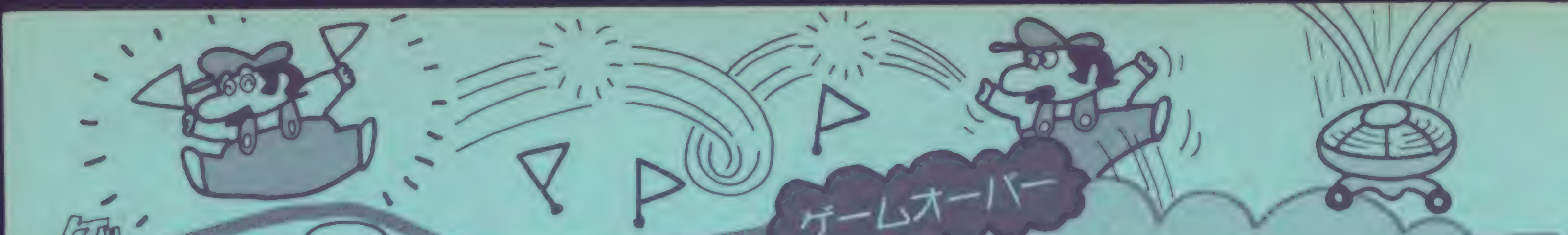
340行　音程を決める。
350行　マリオを消す。
360行　マリオを表示する。
370行　もし、マリオのいるところに旗があれば、スコアをふやし、旗を消す。そして、スコアを表示し、音楽を鳴らして、取った旗の数をふやす。
380行　もし、取った旗の数が面数より大きければ500行へ飛ぶ。
390行　もし、マリオが天井か床にぶつかったら600行へ飛ぶ。
400行　マリオのY座標を決める。
410行　ファンを移動する。
420行　270行へ飛ぶ。
430行　マリオを消す。
440行　マリオを表示する。
450行　音程を決める。
460行　もし、マリオが天井か床にぶつかったら600行へ飛ぶ。
470行　マリオのY座標を決める。
480行　ファンを移動する。
490行　270行へ飛ぶ。

面クリア

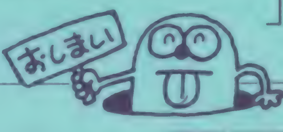
500行　ファン、マリオを消す。
510行　メッセージを表示する。
520行　ボーナスを表示する。
530～550行　音楽を鳴らす。
560行　スコアを決める。
570行　スコアを表示する。
580行　面数をふやす。もし、面数が15より大きくなったら、15にする。
590行　170行へ飛ぶ。

変数リスト

SP：スプライト表示用
SC：スコア
TT：面数
X、Y：マリオの座標
MX：ファンのX座標
V：マリオの移動方向
TK：旗をとった数
S：コントローラ入力用



```
650 PLAY"T801FEDE#EGC"
660 LOCATE 6,12:PRINT "PUSH
START BUTTON"
670 IF STRIG(0)<>1 THEN 670
680 RUN
690 FOR I=0 TO 22
700 SPRITE 6,(X+2)*8,(I+3)*8
710 PLAY"O4A1"
720 NEXT
730 SPRITE 6
740 RETURN
750 DATA 0,0,1,1,0,0,145,144
,146,147
760 DATA 1,0,1,1,0,0,145,144
,150,151
770 DATA 2,0,1,0,0,0,0,1,2,3
780 DATA 3,0,1,0,1,0,1,0,3,2
790 DATA 4,0,1,0,1,1,3,2,1,0
800 DATA 5,0,1,0,0,1,2,3,0,1
810 DATA 6,0,1,0,0,1,26,27,2
4,25
820 DATA -1
```



ゲームオーバー

600~620行　ファン、マリオを表示する。
630行　もし、マリオが天井にぶつかったのなら、690行のサブルーチンへ飛ぶ。
640行　メッセージを表示する。
650行　音楽を鳴らす。
660行　メッセージを表示する。
670行　スタートボタンが押されていないかぎり670行を繰り返す。
680行　プログラムをはじめから実行する。
690行　700行を23回繰り返す。
700行　落ちていくマリオを表示する。
710行　音を出す。
720行　690行のFOR文に対応するNEXT。
730行　マリオを消す。
740行　メインに戻る。

データ

750~760行　ファンのスプライトのデータ。
770~810行　マリオのスプライトのデータ。
820行　データの終わりのしるし。

〈特集・スターラスター⑫〉実は8つめの惑星というのは地球。鍵がないといって地球をほうっておくと暗黒惑星の位置は永久にわからなくなってしまう。さて、「スターラスター・アドベンチャーモードの講義」はここまで。さあ！　コックピットに乗りこみ、BLAST OFF（発進せよ）!!

●●●●●●●●●●●●●キミのつくった●●●●●●●●●●●●●

ゲーム大募集

ファミマガで有名プログラマーになろう!!

ファミコンマガジンでは、おもしろいゲームを募集しています。ただし、もちろんファミリーベーシック（またはV3）で作ったゲームだよ。短いものでも長〜いものでも、おもしろければどんどん採用しちゃうよ!!

プログラムを送るときは、次のことに注意しよう!!

①かならず、キミが作ったプログラムにかぎる。ほかの雑誌や本にのっていたものや、ほかの雑誌に応募したものはだめだよ！

②かならず、テープ（10分テープがいい）にセーブして送ること。A面にBGデータ、B面にBASICプログラムをセーブしてね。

③遊び方、プログラムの説明、変数の説明をできるだけくわしく書いてね。V3で作った人は、「V3用」とはっきり書いておこう!!

④住所と名前、電話番号、年齢、学年（職業）、学校名、性別もわすれずに書いてね。

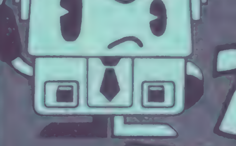
採用した人には、規定の謝礼をあげます。どしどし応募してね。

■送り先
〒105　東京都港区新橋4－10－1　徳間書店　ファミリーコンピュータマガジン編集部　プログラム係

若先生の自作面コンテスト

これが解けるか？

ロードランナー＋ナッツ&ミルクの巻



今月はちょっとかわった面を2つ紹介した。ロボットのいない純粋パズル面だ。いやなロボットはいないけれども、これがどうして、むずかしいのだ。

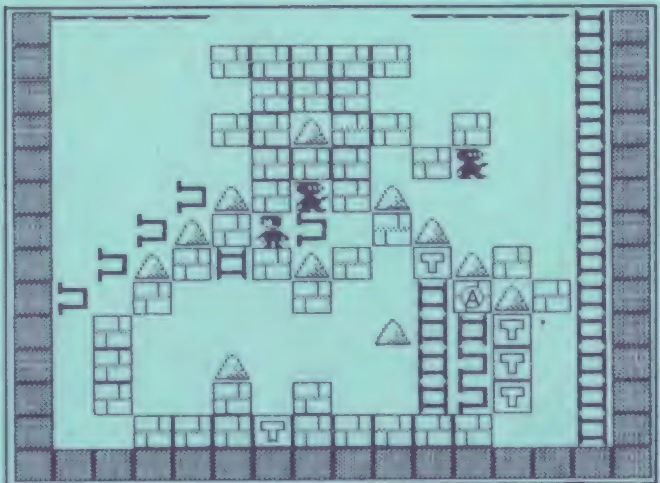
すどおしレンガのバグを使って　ロードランナー

作・イカ博士

今月もデザイン的におもしろい面から。目を細めてよく見ると、なにかの形に見えるね。そう、「ドルアーガの塔」に出てくるポーションだ。

さて、この面の最大の特徴は、「すどおしレンガのバグ」を使っていることだ。このワザについては、もうすっかり有名になったから、知っている人も多いとおもうが、それをさりげなく使っていることがよかったよ。

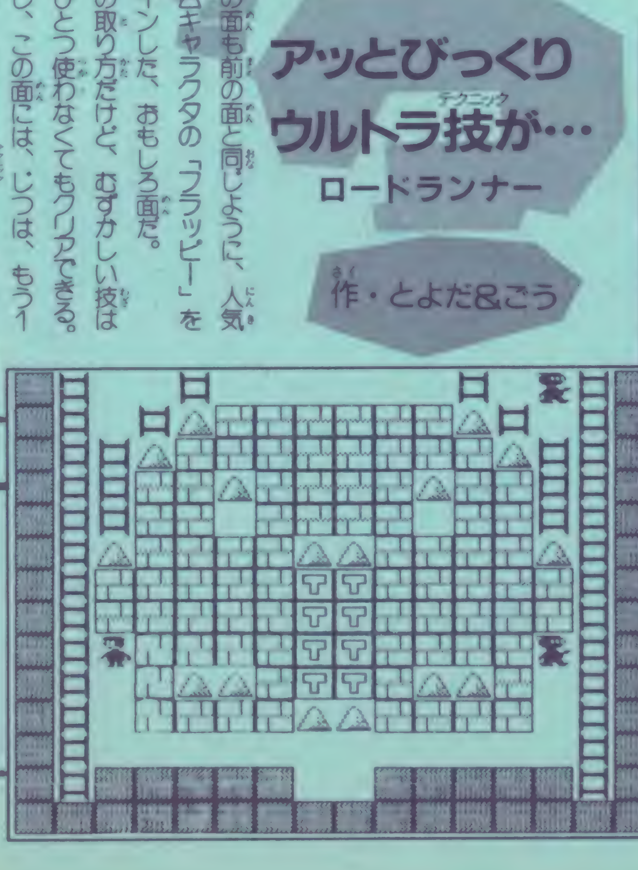
クリアのためのヒントは、すべての金を取る前に、Ⓐのレンガをすどおしにしておくことだ。



アッとびっくりウルトラ技が…　ロードランナー

作・とよだ&ごう

この面も前の面と同じように、人気ゲームキャラクタの「フラッピー」をデザインした、おもしろ面だ。金の取り方だけど、むずかしい技はなにひとつ使わなくてもクリアできる。しかし、この面には、じつは、もう1つのすごいウルトラ技がかくされていることがわかるかな？　右側のロボットが中央のくぼ地に落ちる前にレンガを掘ったりしてごらん。不思議なことがおこるよ。



ロードランナーというゲームは、ロボットに追いかけられるアクションゲームというイメージが強いが、ロボットをセットしなければ、純粋なパズル

パズル性の高いムズカシ面だよ

ロードランナー

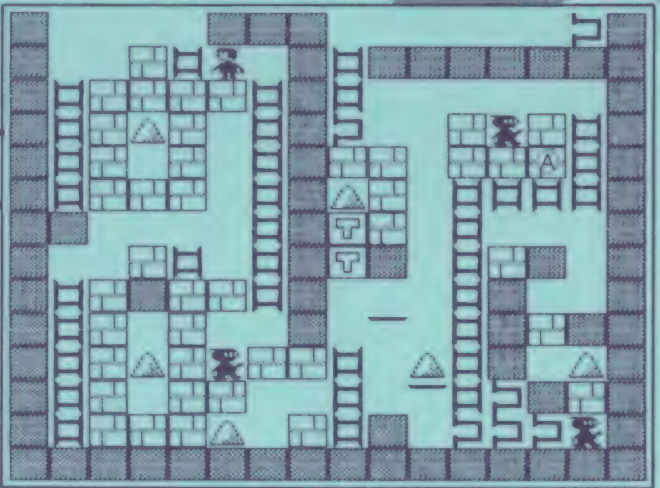
作・枡田和也

この面の最大の特徴は、パズル性が強いということだ。左側の上下の、かわった形をしているレンガに囲まれた2つの金は、なかなかむずかしい時間差掘りが必要だし、右側の金もそれぞれ特別の技を使わなくては取れない。

ただ、この投稿面には問題が1つあった。画面Ⓐのところのレンガがなかったのだ。これだと、落とし穴の上の金を取るとき、ロボットがたまたま右上で生まれなければクリアできない、という偶然性が必要になる。

これまでも、何回も言ってきたように、自作面は、偶然性に左右されないで、確実にクリアできる面じゃないとだめだね。そこで、Ⓐのレンガを付けくわえたのだ。

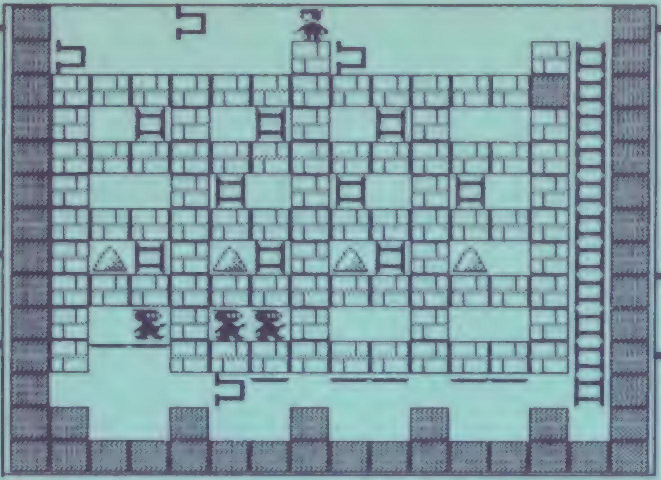
こうすることで、もうロボットをやっつけなくてもうまく誘導することができるようになり、偶然性は必要なくなったのだ。どうしてそうなるかは、自分で考えてみよう。



ロットロットの自作面も登場？

ロードランナー

作・林 浩樹



またまたデザインおもしろ面、今度はニューゲーム「ロットロット」だ。

「ロットロット」は、四角く仕切られた各部屋のボールを交換するというパズルゲームだが、この自作面は、その画面の感じをよく出している。

この面は、とてもむずかしい上級クラスの面だ。

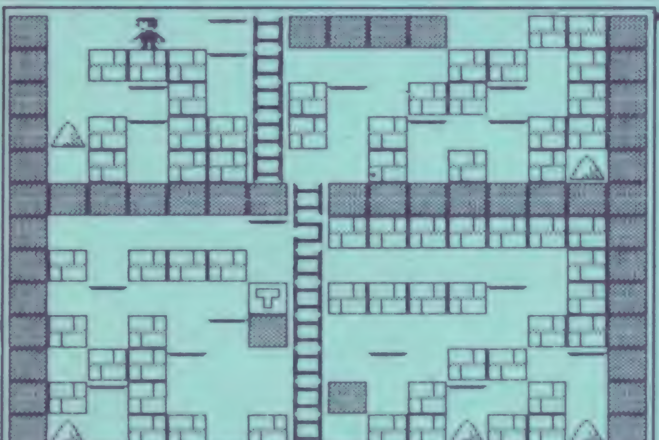
以前このコーナーで、「抜き足、差し足」面を紹介したけど、この面もこのワザを使う。ランナーが左や右に動くと、ロボットもその動きにつられて動き出すという、例のワザだ。

ロボットを下に落としてしまうと、最後の脱出が不可能になってしまうので、けっして走りだしてはいけないよ。あくまでも「抜き足、差し足」なのだ。

タイミングよくただ走るだけだ

ロードランナー

作・阿部哲也



ゲームとしてもたのしめるのだ。

ロボットをセットしない面はたいてい似たような形をしているが、この面はなかなかユニークだ。ハシゴを使わず、バーとレンガのみで構成されている。

この面はそれほどやさしくないが、ヒントは出さない。タイミングが勝負だから、とにかく走りまわってくれ。

自作面大募集
待ってるヨ！

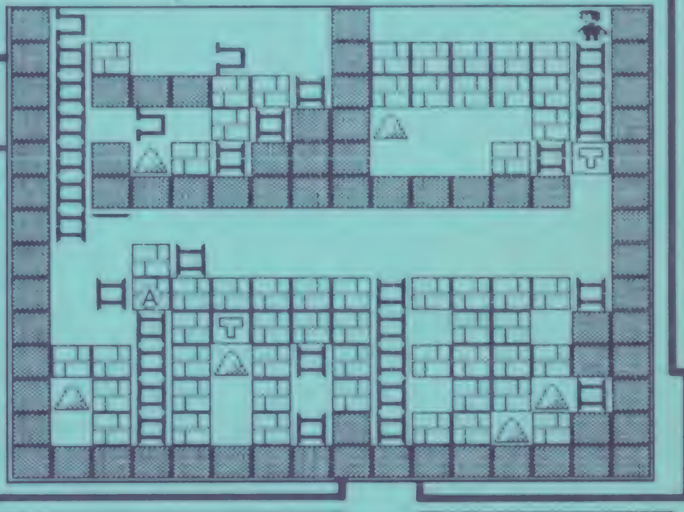
投稿に当たっては、テープにセーブするか、グラフ用紙に書いて、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに 〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店ファミリーコンピュータMagazine編集部「自作面係」まで送ってね。

これはムズカシ超純粋パズル面
ロードランナー
作・佐々木真

これも、ロボットをセットしないパズル面。この面は、上に2つの部屋、下に3つの部屋がある。各部屋ごとに金の取り方がちがうから、正確に言えば、5つの詰めロードランナーからできているとも言えるね。

さて、各部屋ごとにヒントを出そう。まず上の部屋。この部屋は両方とも「すどおしレンガのパク」を使えば、かんたんだが、使わないで解いてみよう。下の部屋はかなりむずかしい。とくに右下の2つの金を取るのは、ちょっとやそっと考えただけではムリだ。何度も失敗して、その方法を見つけよう。

左下の金もむずかしいよ。一見、Ⓐのレンガをすどおしにしたらかんたんそうだが、これは無理だ。普通のやり方で取るしかないのだ。



へんなやつだよ ナッツの動き
ナッツ&ミルク
作・刈谷英愛

先月号のナッツ&ミルクはウルトラ技を使わなければ解けなかったが、今月の2作は、その必要はまったくない。

さて、刈谷クンの作品。この面は、ナッツの動きがおもしろい。スタートすると、左下のロープと中央のロープの上でピョンピョンおどっている。

でも、動きはおもしろいが、じゃまだね。ナッツがいるために、ミルクが右側に行けないんだ。そこで、その場で1回ジャンプしてみよう。何を思ったのか、ナッツは自分から海へ飛び込んでしまうよ。

その他、右のレンガの上にあるリンゴがむずかしい。こまかいコントローラさばきが必要だ。

ナナメジャンプがポイントだ
ナッツ&ミルク
作・飯村伸明

この面でむずかしいのは、画面中央にななめに置かれた2つのバネだ。このバネを使って「ダブルジャンプ」をして、リンゴを取るのだけれど、下のバネでジャンプするとき、右のはしでジャンプしないと、上のバネにうまく乗れないよ。

フルーツを全部取ったあと、ヨーグルのところにいくときも、同じところで「ダブルジャンプ」が必要になる。

SUNSOFT 第3弾
いっき
標準小売価格 4,900円
「オラもう許せねえだ!!」
権べ、田吾、農民パワーで
大奮闘。
時は江戸、権べと田吾は重い年貢に耐えかねてついに一揆を決意した。
「もう我慢なんねえだ!」カマを武器に小判を集め悪代官をやっつけろ。忍者・おばけ・ブスな腰元など行く手をはばむ敵軍は、とくいの"わざ"でノックアウト。エリアが進むほどにユニークさを増す痛快爆笑ゲーム "いっき"。
さあ、江戸時代にタイムトリップ。君の健闘を祈る!
頼れる武器はカマだ。おそいかかる敵をやっつけろ!!
いっきいっきで、忍者なんかやっつけてやれ。ここはオラの村だ。
長い堀にまどわされるな。巻物を探そう。
いよいよ代官のやしきだ大あばれしてやるぞ。
好評発売中!!
おもしろさ最強!
サンソフトならではの
強力
ラインアップ
第2弾
ルート16ターボ
標準小売価格 4,900円
スリルにつぐスリル。ハラハラドキドキのおもしろパワー満載。
ファルグをとって、カンハルー軍団をやっつけろ!
第1弾
スーパーアラビアン
標準小売価格 4,500円
古代ペルシャを舞台に、
ファンタジックなアドベンチャーが
君を待っている。
魔神にさらわれた姫を救えるのは
君のテクニックだけだ。
ファミリーコンピュータ™シリーズ
「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
本社/愛知県江南市古知野朝日250番地
TEL(05875)5-1120 〒483

TECMO テクモ のファミリー コンピュータ™用カセット
TECMO SOFT FAMICOMLAND ファミコンランド
ついに出るゾ
Mighty BOMB JACK™
マイティボンジャック
3月下旬発売
スターフォースのテーカンがテクモと社名変更して、ファミコン界にデビュー!! 第1弾
あのボンジャックが帰って来た!!しかも難解な謎とロマンをのせて！そこは謎の大ピラミッドの中。宝がかくされている部屋の入口はどこか？ボヤボヤしてると、奴隷の部屋へ落とされるぞ！
冒険大活劇
大ピラミッドに群がる敵とかくされた謎を解き宝を全部運び出せ！
ジャックよ！宝の箱は神殿の中だ！入口をさがせっ！
謎がいっぱいのピラミッド内部。どうやらトーテムポールがあやしいぞ！
くわしくは2月上旬、有名デパート、有名おもちゃ店等にパンフレットを配布します。数に限りがありますので、早めに申し込んで下さい。テクモ㈱では直接取り扱いませんのでご了承下さい。
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。
TECMO テクモ 株式会社
本社：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 須田町藤和ビル7F、8F
☎ファミコンホットライン
03(256)2525
ニゴロ ニコニコ
このゲームは256KビットROMを使用し、画面数も256パターンあります。

ファミマガ認定
ハイスコアルーム

順位の下の数字は先月号の記録、Ⓟはペンネームです。

えーい、ハイスコアルームでい！

今月はナント初登場ゲームがざんざば、ざんざば！ゲームをしたらハイスコアルーム。これってファミマガ読者の法則デス。

アストロロボSASA

1位 65万6460点（埼玉県の飯田俊之クン）
2位①52万5670点（東京都の帰山隆司クン）
3位②40万1800点（神奈川県の抽木　剛クン）
4位③36万0600点（埼玉県の関根　智クン）
5位 28万4370点（千葉県Ⓟザ・スーパーゆうちゃん）

1942

1位 99万9950点
（福井県の権藤和夫クン）
（長野県Ⓟひとびと）
（東京都の水宮利明クン）
（長崎県の浦　智博クン）
（北海道Ⓟやめれったらわからんか〜中村）
（福島県の鈴木進吾クン）
（熊本県Ⓟパーフェクトクラブ）
（神奈川県ⓅJOE）
（大阪府の西崎清隆クン）
（新潟県Ⓟその子）
（千葉県の大西律章クン）
（岡山県ⓅEKAちゃん）
（愛知県の岩瀬文真クン）
（埼玉県の迫立昌市クン）
（東京都の中島正美クン）
（兵庫県の池田紀務クン）
（石川県Ⓟ油すまし）
（長野県の栗林聖一クン）
（北海道Ⓟガンジー）

はじめましてで最高得点の"1942"。来月号からは、先着15名までだから早いとこ頑張っちゃおうネ。てなワケで今月はオマケ！

いっき

1位 10万9900点（埼玉県の天野　亘クン）
2位 9万9900点
（愛知県の古林教彰クン）
（奈良県の奥田　実クン）
（東京都の宇野圭一クン）
（新潟県の高橋貴行クン）

ところはお江戸、なんとお百姓さんのものがたりなのだ！　権べと田吾は悪代官に勝てるかな？

エキサイトバイク

1位 41秒31（東京都Ⓟ紀美未企）
2位 42秒41（愛知県の宗野大和クン）
3位 44秒27（和歌山県の榎　康行クン）
4位 45秒16（新潟県Ⓟチャンピオン）
5位①45秒40（大阪府の西口秀男クン）

F1レース

1位 99万9990点
（大阪府の佐藤　カクン）
（大阪府の梅本隆輝クン）
（大阪府のそでやまかつただ）
4位 98万9910点（埼玉県Ⓟ斉藤建築）
5位 91万8660点（神奈川県の茂木幸彦クン）

エレベーターアクション

1位 84万1950点（愛知県の森藤正人クン）
2位①71万4000点（神奈川県の茂木幸彦クン）
3位 44万点（山口県の波多野和哉クン）
4位 27万5850点（山梨県ⓅNISSAN）
5位②21万8500点（鹿児島県の長瀬正和クン）

おにゃんこTOWN

1位 93万0300点（東京都Ⓟウッちゃん）
2位①22万4860点（神奈川県の斉藤　悟クン）
3位 3万2390点（埼玉県の佐伯和幸クン）
4位②2万0870点（群馬県の戸塚真央クン）

ギャラクシアン

1位 84万6930点（神奈川県の金子好巳クン）
2位①43万8070点

熊本県Ⓟパーフェクトクラブ

千葉県 堀岸 靖クン

東京都Ⓟ紀美未企

（京都府の岡田友也クン）
3位 38万1170点（愛媛県の田渕智英クン）
4位②34万0250点（東京都の東原正法クン）
5位③21万9840点（福島県の長沼良夫クン）

ギャラガ

1位 1011万1870点（鹿児島県の長瀬正典クン）
2位 720万6970点（神奈川県の新津 剛クン）
3位 250万9160点（岐阜県の青木誠二クン）
4位①176万5000点（京都府の佐藤正規クン）
5位②113万1110点（埼玉県の駒谷俊英クン）

キン肉マン マッスルタッグマッチ

1位 2085万8468点（北海道の畑中宏之クン）
2位 1676万7817点（北海道の安西正人クン）
3位 1500万3146点（兵庫県の森田明生クン）
4位 1405万0895点（大阪府の梅本隆輝クン）
5位 1024万1078点（千葉県の加藤 伸クン）

けっきょく南極大冒険

1位 38万6180点（群馬県の貝瀬慶裕クン）
2位②32万5780点（埼玉県の前田直生クン）
3位③29万8480点（東京都の高田義央クン）
4位④29万1830点（大阪府の橋本直樹クン）
5位 27万点（千葉県の小川一浩クン）

ゴルフ

1位 48ストローク24アンダー（大阪府の正野 嶽クン）
①（大阪府の上澤俊治クン）
3位 49ストローク23アンダー（埼玉県の石島義明クン）
②（大阪府の梅本 徹クン）
5位 50ストローク22アンダー（神奈川県の宮下核人クン）
④（群馬県の室井史行クン）

サッカー

1位 ①61対0の61点差（東京都Ⓟ孫悟空）
2位 60対0の60点差
②（千葉県の稲家克郎クン）
②（埼玉県の佐伯和幸クン）
4位④59対0の59点差（長野県Ⓟまつろう）
5位⑤51対0の51点差（大阪府Ⓟヤーサン）

ジッピーレース

1位 ①65万5300点（茨城県の飯島 進クン）
2位②37万2800点（長野県の山寺真一クン）
3位③37万0300点（千葉県Ⓟコサキンワールド）
4位 30万6900点（大阪府の池田圭一クン）
5位 30万0100点（香川県Ⓟカマのヒロシ）

シティコネクション

1位 今月の認定者 99万9900点
（福岡県Ⓟ大野城市の清二クン）
（埼玉県の小林讓一クン）
（千葉県の徳元和彦クン）
（東京都の水宮利明クン）

スーパーアラビアン

1位 ①20万5700点（東京都の野村繁之クン）
2位 20万3300点（徳島県の東條 正クン）
3位 20万1500点（静岡県の阿久沢聡クン）
4位②19万1300点（長野県の山寺真一クン）
5位 17万6300点（新潟県の貝沼幸治クン）

スカイデストロイヤー

1位 99万9950点（徳島県の上杉安弘クン）
2位 262万4200点（東京都の森田昌弘クン）
3位 222万2250点（鹿児島県の畑山一博クン）
4位 119万6050点（栃木県Ⓟあんめじじい）
5位 99万9950点（神奈川県の吉川 薫クン）

スターラスター

1位 2899点（神奈川県Ⓟ旭ヶ丘の獣戦機）
2位 2548点（福岡県の江藤正彦クン）
3位 2272点（新潟県Ⓟおおくちこおじ）
4位 2052点（東京都の清水国光クン）
5位 1502点（福岡県Ⓟ大野城市の清二クン）

キミは宇宙を救い、スターラスターとなれるか?!

埼玉県 小林讓一クン

スパルタンX

1位 ①148万8100点（福井県の藤田昌幸クン）
2位②131万2480点（三重県の倉田 徹クン）
3位 99万2380点（新潟県の藤井貴之クン）
4位③96万3715点（埼玉県の黒須直人クン）
5位④91万9040点（大阪府の崎原 学クン）

スペースインベーダー

1位 3万2490点（東京都の畠 謙司クン）
2位 2万6960点（千葉県の橋本勝三クン）
3位 2万2700点（大阪府の千賀康博クン）
4位①1万7200点（千葉県の岩波 悟クン）
5位 1万2800点（和歌山県の佐武 尚クン）

スペランカー

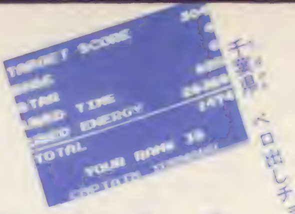
1位 108万4930点（香川県Ⓟアケチプラザーズ）
2位 103万2930点（新潟県の浅井 亨クン）
3位 102万9350点（北海道Ⓟファミコン大好きおじさん）
4位 96万3880点（埼玉県の吉田英樹クン）
5位 94万9620点（秋田県の戸蒔洋史クン）

またまた初登場のスペランカー/“ファミコン大好きおじさん”ガンバッテ!!

ゼビウス

1位 1億4000万点（長野県ⓅXES VIV

ハイスコアルーム



千葉県 ベロ出しチョンマ

A てつ)

2位 1億点（岐阜県の青木誠二クン）

3位 ①3000万点（愛知県の荒川英二クン）・

4位 ②1424万4510点（香川県の黒川直哉クン）

5位 1318万8210点（埼玉県の長浜 聡クン）

タックハント

今月の認定者

99万9000点

愛知県Ⓟオボチャマン

ちゃっくんぽっぷ

1位 974万7200点（埼玉県の川田善久クン）

2位 869万5510点（大阪府の梅本隆輝クン）

3位 828万4800点（大阪府の上田よしひこクン）

4位 ①405万1110点（大阪府の清野晃司クン）

5位 ②35万3350点（広島県の小野和利クン）

チャレンジャー

今月の認定者

655万3500点

神奈川県Ⓟ竜 飛影

神奈川県の森崎義則クン

東京都の金堀晃、広正クン

愛媛県の高橋雅樹クン

埼玉県の天野 亘クン

超時空要塞マクロス

1000万5900点

1位（愛知県の岡部真明クン）

1位（愛知県の榊原俊彦クン）

3位 268万1800点（千葉県Ⓟぜーたがんだむ）

4位 247万7200点（神奈川県の藤平雅之クン）

5位 149万2300点（東京都ⓅJUN）

へっへー、リンミンメイのグワァ〜ンとゆードラの音で始まってしまうマクロスなのだ！ う〜んミンメイちゃんのためなら真明クンも俊彦クンもガンバッテしまうのデス♡

ティクダク

1位 1283万9040点（北海道の矢崎 勇クン）

2位 1000万3290点（埼玉県の海老原竹司クン）

3位 999万9990点（東京都ⓅSUPER FB）

4位 951万7310点（岐阜県の青木誠二クン）

5位 913万1830点（埼玉県の福島和男クン）

10ヤードファイト

1位 68万4560点（千葉県の橋本勝三クン）

2位 65万5350点（千葉県の根岸 靖クン）

3位 65万5340点

①（愛知県の荒川 務クン）

①（東京都の鈴木敦志クン）

①（静岡県の大森慎一クン）

胸さわぎテレフォン

犯人はヤツだった!?

うう…なんてダイタン―― そうなんデス！ 胸テレ第3回は、大人気「ポートピア連続殺人事件」でいっちゃんはやく事件を解決？してしまった、東京都の福田和夫クンにポイントなどをジクジクと聞いてみました!!

―ポートピアの話はあとでゆっくりきくとして、どんなゲームが好き？

「頭を使うものが好きです。ポートピアとか、チャンピオンシップロードランナーみたいな。嫌いなのは単調なヤツ」

―いつ頃からゲームを？

「ファミコンを買ったのは58年の12月。最初はスコアとかテクニックにこだわってて、そういうゲームが好きだったけど、だんだんこってきて！」

―ソフトはどの位？

「25本位かな。最近友だちに借りて面白かった1942を買いました」

―学校のみんなはどォ？

「クラスの半分以上はファミコン持ってて、ソフトはもちろん交換しあってやってマス。人気あるのはやっぱりポートピアにスーパーマリオ」

―ファミマガの人気は？

「ファミコン持ってる人はみんな読んでます！」

―エライッ!! じゃあねらいも高いナ？

「今ねらってるのは任天堂のディスクシステム。ゼルダの伝説と謎の村雨城を買う予定デス！」

―うーん…かなりゲームしてるナア？ 宿題もせずに…

「えっ、ゲームは学校から帰って時間のあるときに1時間位するかなあってカンジ」

―ひょっとしてたったそれだけでポートピアを解決してしまったナンテ…言わないヨネ

「ハイ(笑) でもあれはポイントさえつかめば――」

―エッ？ それ教えて教えて！

「こみやの言った、地下のさけび声と、かわむらの地図、それに、かわむらが死んだあとにふみえが・・・いなくなるってこと。あとは、迷路で見つかる地図が、全部に行くものとかんちがいする人が多いけど、それに気をつけて、よく考えて地道に捜査するのがポイントです」

―（うーん、なかなか言うなあ…）和夫クンの場合、何が手がかりだった？

「ソフトが入っているケースのイラスト！ ありゃあすこしおかしいなと思ったんですヨネ！」

ん〜っ天才的だ…こうなったら好きなこといっちゃえ!!

「じゃあ、ポートピアつくった会社サンに。5500円は高いョ！(笑) それと、事件を解いたあとでも楽しめるゲームにしてほしかった。スーパーマリオの裏があったみたいな。あと、ばしょいどうをもっと多くしてほしいナ。きょうとでもみなとでも、行くまでにはどう進めばいいかとか。ボタンひとつですぐ移動できちゃって…でも、犯人はわかったけどまた他のルートから行くとどうなるかやってみようって思ってます」

―そうだネ！ ではファミマガに何かご意見は？

「今のままで面白いし、十分だけど、胸テレ1回目の人（1月号、埼玉県の小林譲一クン）も言ったようにマンガ的な部分が多いときは、もうちょっと、ほんのちょっとカナ(笑)専門的部分もあった方がいいなって思いマス。あんまりあると困っちゃうけど」

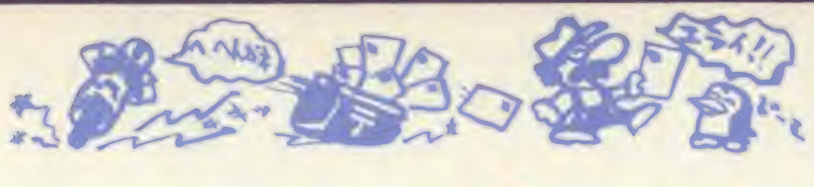
―ハ〜イ、わかりました。じゃあこれからもハイスコアをよろしく。突然TELしてごめんなさい！

「わっ…あんまり突然のことでよく答えられなくて。でもありがとうございました」

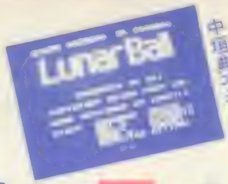
中学生とは思えない、とても礼儀正しくって大人っぽい和夫クンなのでした！ みんなよく見たかなあ〜？ ポートピアのポイントは"地道に捜査を続けること"だそうです！ ガンバッテ!!

東京都 福田和夫クン

"おわり"の文字がくっきりと…



千葉県 中垣典子チャン



岐阜県 青木誠二クン

ドンキーコング

1位 99万9900点 (神奈川県Ⓟシュビルマン)
2位①85万1300点 (鳥取県の岡田多可志クン)
3位 51万5900点 (栃木県Ⓟおにゃんこクラブ)
4位②50万5200点 (岐阜県の青木誠二クン)
5位③46万8400点 (東京都の小谷田浩幸クン)

ドンキーコングJR

1位 85万4000点 (群馬県の貝瀬慶裕クン)
2位①78万6600点 (兵庫県の水野剛志クン)
3位②68万2300点 (千葉県の高橋英樹クン)
4位③53万4900点 (奈良県の田中 實クン)
5位④34万7200点 (神奈川県の尾崎克久クン)

忍者じゃじゃ丸くん

1位 65万5020点 (鹿児島県の長瀬正和クン)
2位 65万4840点 (北海道の西條光良クン)
3位 65万4250点 (東京都Ⓟファミクラ)
4位 65万0100点 (静岡県の藤巻春紀クン)
5位 60万8420点 (広島県ⓅTOSHI-TAKA)

お兄ちゃんの忍者くんにまけないように。

バーガータイム

1位 6万7450点 (大阪府の田中義久クン)
2位 6万0650点 (神奈川県の水野 大クン)

キミは、おそいかかるウインナー、タマゴ軍団、ピクルスをものともせずにハンバーガーをおいしく焼かなくっちゃいけない。キミも今日からハンバーガーやさん！ スマイル0円にしてネ…。

パックマン

1位 ①999万9980点 (群馬県の室井史行クン)
①(広島県の西 直人クン)
3位 999万9960点 (千葉県の秋山雅弘クン)
4位③981万点 (埼玉県の池野広幸クン)
5位④810万5460点 (福島県の三瓶順一クン)

パックランド

1位 230万0240点 (山口県の近藤康弘クン)
2位 130万7840点 (東京都Ⓟうっちゃん)
3位 103万6610点 (茨城県の中村 勲クン)
4位 45万2270点 (大阪府の橋本直樹クン)
5位 43万4180点 (東京都の長島修作クン)

パックマンの家にまいこんだ1匹の妖精を、妖精の国まで送り届けてあげるんだ。しつこいモンスター達に気をつけてネ！

パチコン

タイムトライアル
1位 2分45秒 (山口県の合田幸弘クン)
2位 3分02秒 (愛知県の森藤正人クン)
3位 3分13秒 (千葉県の根岸 靖クン)
4位 3分17秒 (東京都の根本誠志クン)
5位 3分20秒 (千葉県の小川一浩クン)

個数トライアル
1位 9275個 (千葉県の根岸 靖クン)
2位 8417個 (愛知県の森藤正人クン)
3位 7895個 (千葉県の橋本勝三クン)
4位 7710個 (千葉県の小川一浩クン)
5位 7591個 (東京都の生井 俊クン)

パチコンにジャンジャン応募してネ。けどパチンコ屋さんには入っちゃダメヨ。

バトルシティー

1位 ①89万7000点 (熊本県の松岡哲也クン)
2位 33万0600点 (群馬県の小川和宏クン)
3位②27万8400点 (東京都Ⓟゲーム民族INFINTY)
4位③26万6700点 (新潟県の猪股哲也クン)
5位 19万7000点 (千葉県の鈴木健一クン)

バルーンファイト

今月の認定者
99万9950点
神奈川県の須藤 真クン

バンゲリングベイ

1位 ①99万6400点 (長野県の太田由起夫クン)
2位②73万2450点 (埼玉県の小林譲一クン)
3位③27万4050点 (埼玉県の種田浩之・慎一クン)
4位④24万4050点 (東京都Ⓟ芸夢仙太)
5位 23万4500点 (栃木県Ⓟ漁業失保)

まるっきし進歩ナシ！ みんなガンバレ

プーヤン

1位 99万9900点 (埼玉県の小島康一クン)
(神奈川県の小野浩一クン)
(埼玉県の石島義明クン)
4位 63万2400点 (長野県Ⓟまつろう)
5位 46万8800点 (青森県Ⓟケムシ君)

フラッピー

1位 65万2810点 (神奈川県の金子好巳クン)
2位 57万5880点 (愛知県Ⓟスーパーアダモちゃん)
3位②57万5680点 (埼玉県の池田広勝クン)
4位③23万9400点 (神奈川県の神保雅裕クン)
5位④13万3280点 (大阪府の宮内正徳クン)

フロントライン

今月の認定者
9万9900点
埼玉県Ⓟすずちゃん
栃木県の田崎浩久クン

ヴォルガードII

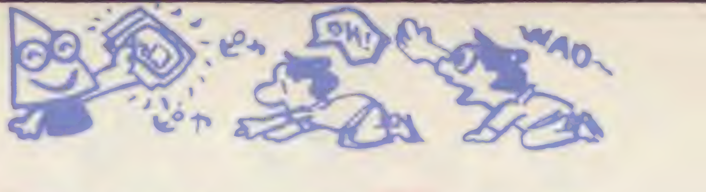
1位 117万5927点 (東京都Ⓟタコ)
2位 112万6976点 (長野県Ⓟひとぴと)
3位 79万8273点 (大阪府の池田孝二クン)
4位 60万4734点 (兵庫県の柴田和彦クン)
5位 58万5387点 (兵庫県の野上 実クン)

ハイスコアでゲームオーバーになると、なんと、なんと、ネーム登録ができてしまうってこと、みんな知ってたかな?

ホーカンズアレイ

1位 ①99万9900点 ①(大阪府の宮内正徳クン)
①(千葉県の林 敏郎クン)
3位③76万3500点

ハイスコアルーム



(長野県の中島　淳クン)
4位④68万6700点
(京都府の前田俊明クン)
5位　47万点
(京都府の木南之伸クン)

本将棋

1位　15手
(長野県Ⓟまつろう)
(石川県の薬師山政二クン)
(静岡県の斉藤光夫クン)
4位　16手
(神奈川県の酒井昭幸クン)
①(大阪府の安達　依クン)
①(兵庫県の河野　浩クン)
①(栃木県の君嶋貴之クン)

麻雀

1位　24万7300点
(大阪府の松永直樹クン)
2位　21万0100点
(東京都の黛　謙司クン)
3位①19万9300点
(神奈川県の佐藤健一クン)
4位②19万4400点
(東京都の森内　毅クン)
5位③19万2700点
(兵庫県の市田雅彦クン)

マッハライダー

1位　78万3090点
(神奈川県Ⓟワタちゃん)
2位　42万2280点
(埼玉県Ⓟドラゴンボール)
3位　25万4200点
(三重県Ⓟはち)
4位　14万8830点
(大阪府の田中義久クン)
5位　8万7260点
(埼玉県の佐伯和幸クン)

マシンガンで暴徒を倒し、新天地を求めるのだ!!

4人打ち麻雀

1位　31万4690点
(岐阜県の水波正久クン)
2位①22万6500点
(群馬県の室井史行クン)
3位　21万9500点
(新潟県の羽田知博クン)
4位②20万5100点
(埼玉県の小島康一クン)
5位　16万9200点
(東京都の黛　謙司クン)

ルート16ターボ

1位　1000万点
(大阪府の梅本隆輝クン)
2位　280万1440点
(山口県ⓅKRY大村)
3位①155万5860点
(愛知県の磯部和也クン)
4位③139万5820点
(神奈川県の上西耕平クン)
5位④128万2550点
(群馬県の室井史行クン)

ルナーボール

1位　6万3600点
(千葉県の中垣典子チャン)
2位　3万7590点
(埼玉県の小島康一クン)
3位　3万4190点
(栃木県Ⓟ紫マークII)
4位　5660点
(神奈川県の水野　大クン)

女のコだってまけてらんない! 1位の典子チャンに期待しちゃうもんネ。

ロードランナー

今月の認定者
999万9990点
新潟県の佐藤弘明クン

ワープマン

1位①27万1250点
(群馬県の小川和宏クン)
2位　17万9540点
(千葉県の加藤　伸クン)
3位②17万4570点
(北海道の館島公夫クン)
4位　14万8560点
(栃木県の神山直人クン)
5位　14万6440点
(愛知県の古林数彰クン)

ワイルドガンマン

今月の認定者
99万9900点
愛知県の森藤正人クン

ハイスコアルームで最高得点を出した人には、認定証を発行するということは知ってるよネ! 認定証の発行は、最高得点が出てから3ヵ月しめ切ってしまうゲームもあるから、よく見て応募しよう。

☆

アーバンチャンピオン
イー・アル・カンフー
エクセリオン
ゲイモス
スターフォース
スーパーマリオブラザーズ
ダックハント
チャンピオンシップロードランナー
デビルワールド
ドアドア
バルーンファイト
ピンボール
フィールドコンバット
フロントライン
フォーメーションZ
ポパイの英語遊び
マリオブラザーズ
ドルアーガの塔
ドンキーコングJRの算数遊び
レッキングクルー
ロードファイター

以上のゲームはもうすでに最高得点が出て終わっているから、投稿があってもざんぶと水に流してしまうのだョ! フッフッフッフッフッ。

応募のきまり

せっかくハイスコアを出したのに、名前がなかったり写真が入っていなかったり…ハイスコアルームに応募するときは次の項目を必ず守ってネ。

①写真は、ハイスコアがはっきりと写っているもの。

②図のようなカードをつくる。

③封筒のウラには、入っている写真のゲーム名を、赤いペンで書く。

ハガキやカードだけだったり、写真が見づらいものだった場合はすべてボツ! 封筒のウラに赤ペンでゲーム名を書いていない人も多いから、よーく読んでから応募しようネ。毎月のしめ切りは20日、(2月20日しめ切りの場合は4月発売の5月号にて発表です。

●送り先
〒105 東京都港区新橋4―10―1 徳間書店
ファミリーコンピュータMagazine編集部「ハイスコアルーム」係

今月のテレフォンサービスカレンダー

日	月	火	水	木	金	土
						2/8 ●
9 ●	10 ●	11	12	13	14 ★	15 ★
16 ★	17 ★	18	19	20	21 ■	22 ■
23 ■	24 ■	25	26	27	28 ▲	3/1 ▲
2 ▲	3 ▲	4	5	6	7 ◆	8 ◆

あっちゃこっちゃでダントツ人気！

なんてったっていつでもどこでもファミコンに関する最新情報がスグ聞けちゃうんだから、ゲーム大好きなキミにはカンシャカンシャのテレフォンサービス〝テレマガ〟です!! 今月のスケジュールはこうなっているヨ。〝ハイスコア情報〟ともどもも上手に利用して1週間を楽しもうネ！

カレンダーの見方

情報サイクルは１週間。金〜月がテレマガで、火〜木がハイスコア情報。ひにちの下にある記号をよく見てダイヤルしようネ／ 同じ記号の日はいつ電話しても同じ情報だヨ（点線内はハイスコア情報）。ダイヤルするときは、電話番号に注意して正確に。まちがい電話のないようにネ。

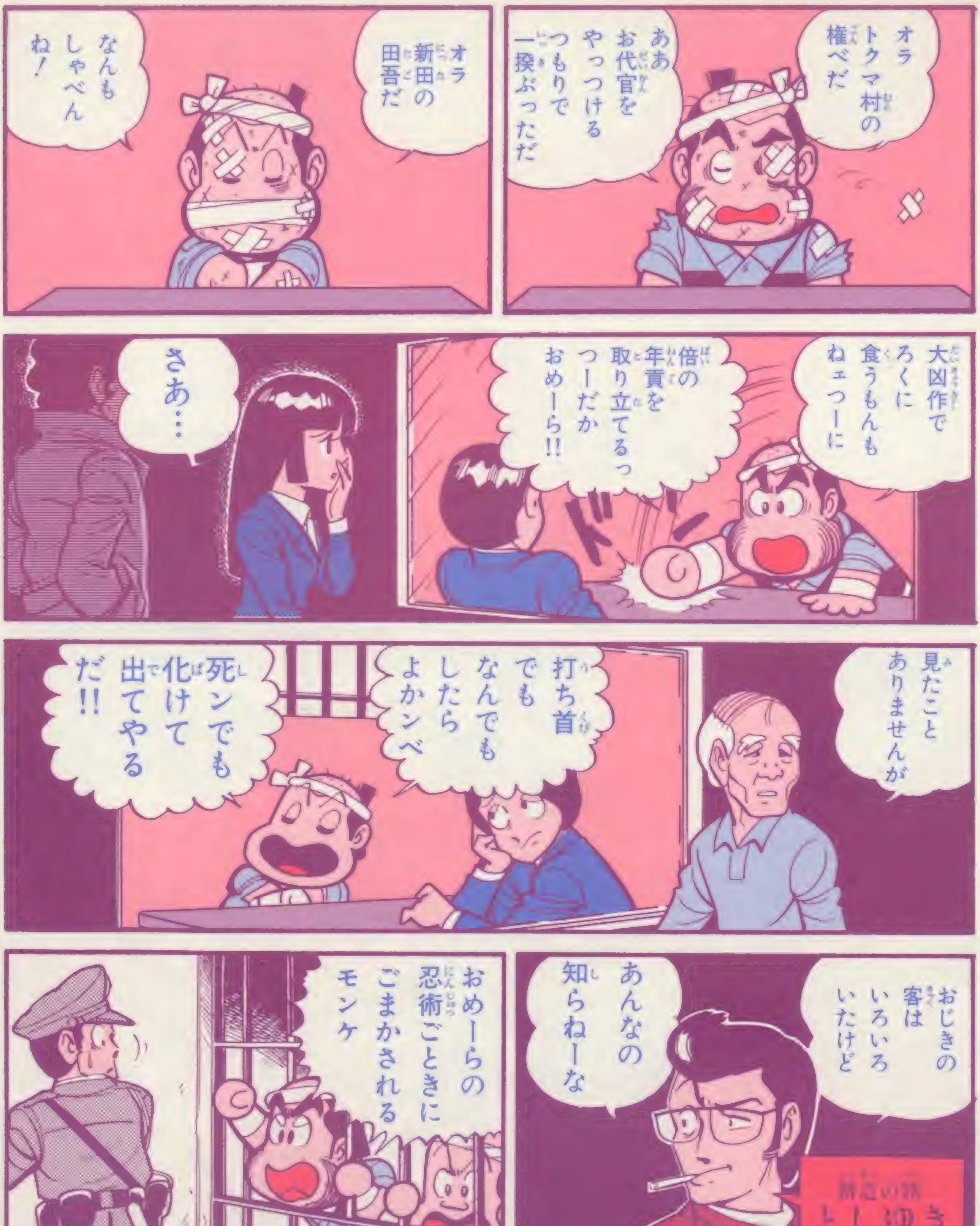
電話が混んでいるときは、とてもかかりにくくなっているから、時間をちょっとずつずらすなどしてかけてみよう。

03-459-8000

いっきVS.ポートピア連続殺人事件
いっき殺人事件
まんが・乱丸
次々と起る謎の殺人事件、
農民パワーの推理がさえる!!

被害者(?)
山川耕造
ローンズヤマキン社長
第1発見者
社長が出社なさいませんので様子を見に来ましたら
鍵がかかっておりましたので私が合鍵で…
秘書 沢木文江
門番 小宮六助
この書斎の窓もドアも内側から鍵がかかってました
やっぱり自殺ですかねボス
人にうらまれるよーな商売をへーきでする人間が自殺をすると思うかヤス
ハア…

こいつは殺しだよ!
屋敷中をしらみつぶしに調べろ
手がかりを捜せ!
へいっ!!
え!?
なななんだなんだ!?
ええいじゃまするでねェ忍者ども!!
オラ!代官はどこずら!?


オラ トクマ村の 権べだ
ああ お代官を やっつける つもりで 一揆ぶっただ
オラ 新田の 田吾だ
なんも しゃべん ね！
大凶作で ろくに 食うもんも ねェつーに
倍の 年貢を 取り立てるっ つーだか おめーら!!
さあ…
見たこと ありませんが
打ち首 でも なんでも したら よかンべ
死ンでも 化けて 出てやる だ!!
おじきの 客は いろいろ いたけど
あんなの 知らねーな
としゆき
おめーらの 忍術ごときに ごまかされる モンケ

なんだこりゃ ごげなもンで拷問しよーってか!?
ただのウソ発見機だよ
オラなんもいわんど!
だめだこりゃ
え なんだ食えってか
ごげなもんでだまそーったって…
こりゃ白米でねーけ!?
うっみゃ～!!
こげにうまいもの死んだとっつぁまに一度でいーで食わしたかったのォ… ウッウッ
……
……

港町 警察署
やれやれ なにが どーなっとるか さっぱり わからん まるで キツネにでも 化かされてる よーじゃ
これも 忍者らの 手に きまっとるじゃ
△×□♡ ○○△×
……
いいんですか 署長の 許可もなしに
PAAA---NN
やっぱり 出ただな 化けモン
ンだ
なん なんだ!?
あぶねえ!

パーーー
パパーーー
ブロロ…
でっ!!
ゴチ
すげェ人出じゃ祭でもあるだか
まったくなんちゅーところに来てしまったかのーワシら
ほんまにワシらの村から見たら極楽みてェなところじゃ食いモンも着るモンもどっさりあって

飢え死にするモンなんてひとりも…
いんやそーでね
土はどこだたんぼはどこだ!
こんなに石で地面をかためちまって
オラたち百姓は土といっしょに生きるだよ
すまねェ権べどんオラもう少しでヤツらの手に乗るところだった
わかってくれたか
なんとしても代官をやっつけるだ!!
ああがんばんべ!

いーか へたに 傷つけるなよ
山川社長を殺した罪の意識で自殺したよーにみせかけるんだからな
へい
けっ、やっぱし忍者どもしっぽさ出しただな権べどん
ンだ ワシらに小細工は通用しねェだ
しまった! ヤス
地蔵堂のほうですボス

!?
ッ
消えた…
ほんとに江戸時代から来たんですかね あの2人
さあな…
とにかくこいつらをしめあげて黒幕をはかせりゃ一件落着ですね ボス
ああ
ボス トクマ村の一揆のこと調べてみたらのってましたよ あの2人
!?
…それで一揆は…?
それが……
徳間村史録

いっき殺人事件・おわり

2月20日発売
480円
ファミコン
最新ゲーム情報がいっぱい!!
ファミリーコンピュータ
スペシャル VOL.3
スクープ
うらボンバーマン発見!!
50面以外に謎の面を発見したぞ!!
そのキーワードや、キャラクターを大発表!!
一番、早い!! 最新ファミコンゲーム情報!!
●マグマックス
●ジャイロダイン
●影の伝説
●魔界村
●サーカスチャーリー
●戦場の狼
●テラクレスタ
●セクロス
●グーニーズ
●忍者ハットリくん
●ハイドライドスペシャル
徳間書店

要塞 EXES エグゼス

TOKUMA SOFT

「何面まであるの?」という質問がときどき編集部に舞いこむけれど、いちおう16ラウンドまでが1サイクル。そこで、16ラウンドまでのマップをいっきょ公開!!

し、超浮遊要塞をたたきつぶせ!!

気まぐれデスラーの秘密教えちゃえ

突然現れてワープするピンクのデスラー。画面の右上に出てきたり、左下に出てきたりホントに変なやつだね。

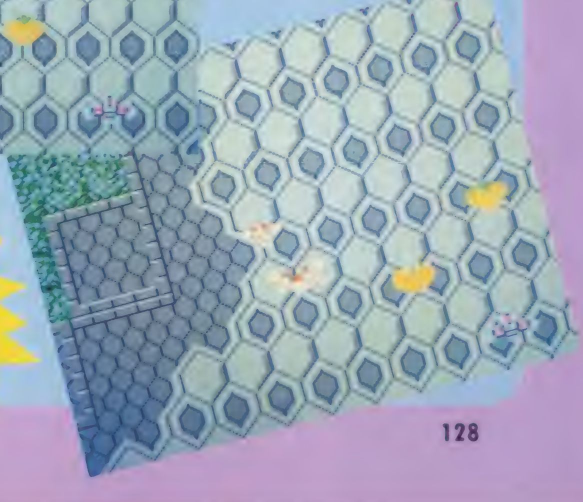
ワープしないうちにやっつけてしまわないととても目ざわり。そんなデスラー、出現パターンは気まぐれではなかったんだ。最初のプレイで右上だったら、ゲームオーバーしたあとの次のプレイでは左下に出てくるんだよ。

○デスラーをやっつけたあとでも、このパターンは当てはまらない。

出現するフルーツが違うのはなぜ?

撃つとフルーツに変身する砲台とレーダー。同じ場所なのにリンゴになったり、いちごになったり……。だけど、前のフルーツ砲台(レーダー)を撃ちそこなうと、そこに出るはずだったフルーツが次に出現するだけなんだよ。

○撃ちそこなったので前の隠れフルーツがここで出現したのだ



○本来ならばここはともにいちご。左右対称でフルーツが隠れてる場所では左優先だよ

©CAPCOM TOKUMA SHOTEN

マップで完全攻略 1

超浮遊 EXED EXES エグゼド

目ざすは16R！ 昆虫たちを撃破

グルグルと回って要塞を突破しろ！

浮遊要塞ってイヤだね。せっかく難関をかいくぐってたどりついても、容赦なく弾の集中砲火を浴びせかけてくるよね。高得点を目ざしながら、この地点で涙をのんだキミ、いい方法を伝授しちゃおう。

コツは、浮遊要塞の周囲を回りながら弾をよけること。ただし、上下する要塞の動きにタイミングを合わせて回ろうね。

○とにかく、回ってかわして撃ちまくろう！

2機でなかよくがハイスコアのコツ

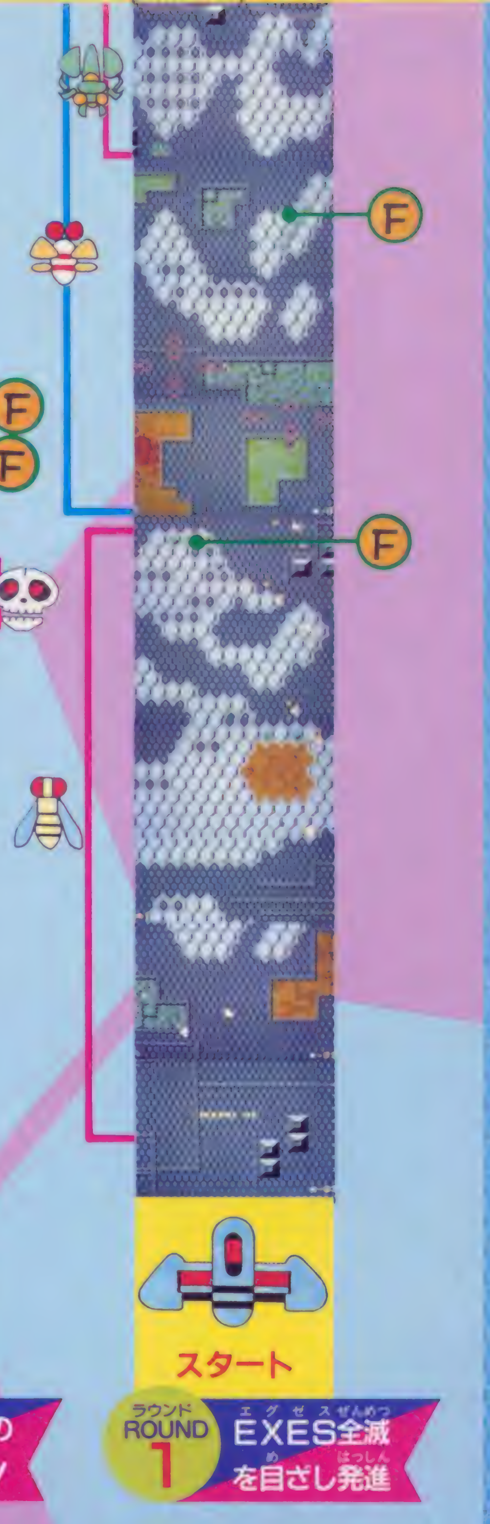
カーネル号とサージェント号。アベック攻勢でハイスコアを狙おう。

敵は、どちらか1機を重点的に攻撃してくる。そこで、狙われたほうをやられ役にして、残る1機で点数をかせごう。友達となかよくやってね。

○ほら、このとおり！ スティングレーはカーネル号しか狙ってこない

○浮遊要塞でも同じ。ただし、片方がやられちゃってる間は的にされるぞ

ROUND 1 EXES全滅を目ざし発進



ROUND 2 ラフスカルの輪の登場だ！

○なんたってラフスカルの編隊は難関だ。もう撃ちまくるっきゃないけど、画面下からわいてくるトンボの弾には要注意だ

ROUND 3 オバケ昆虫で点数をかせげ

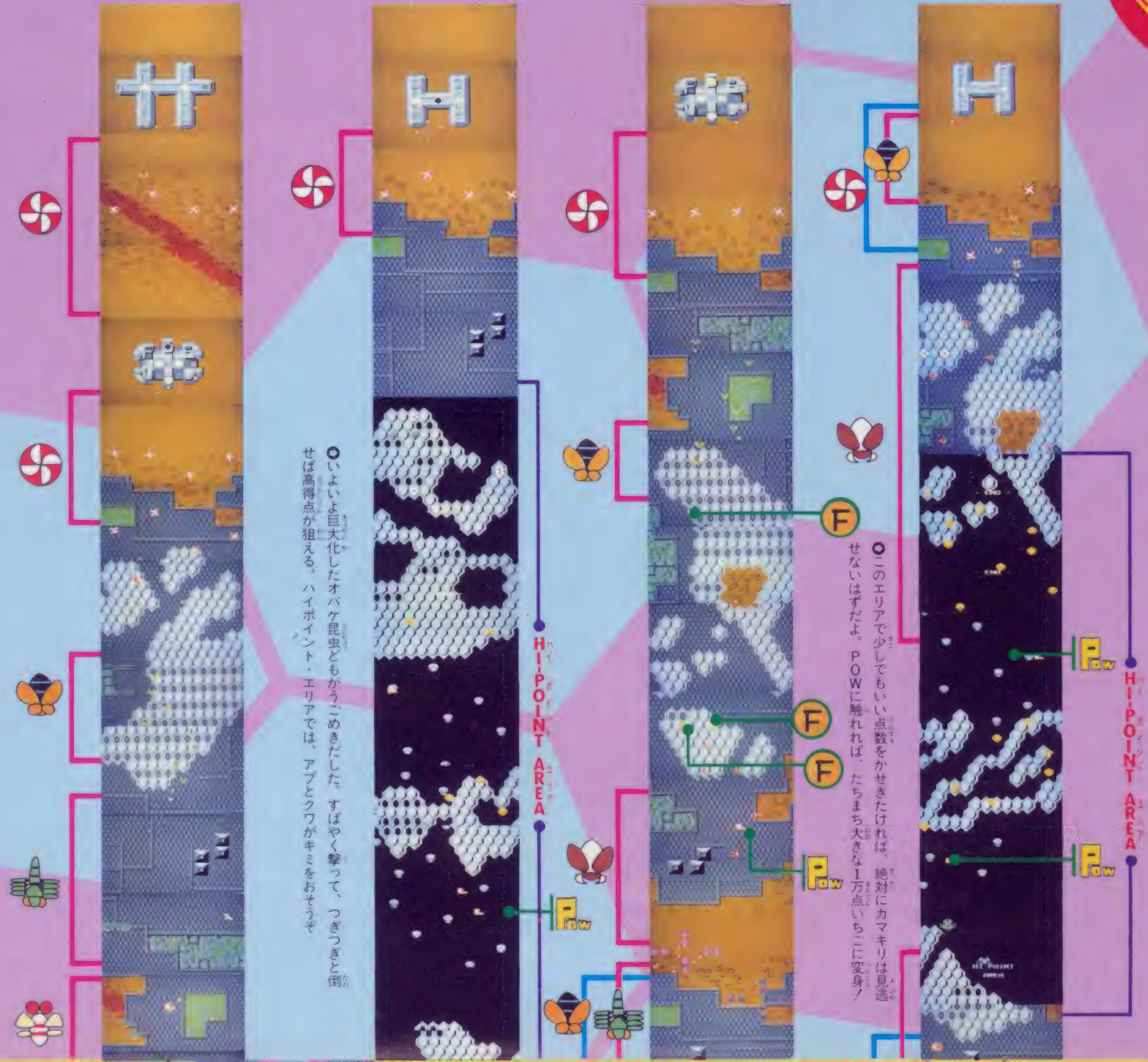
ROUND 4 一難去って、また一難だぞ

○あ〜、ただでさえやっかいな要塞がなんと2つも現れた。だけど、ここで負けるわけにはいかない。この先もっともっとたくさんの強敵が控えているのだから……

クワガタ　ラフスカル　弥七　スピンスカル　F フルーツに変わる地上キャラ　敵キャラをフルーツに変えるPOW

マップで完全攻略

エグゼドエグゼス



○このエリアで少しでもいい点数をかせぎたければ、絶対にカマキリは見逃せないはずだよ。POWに触れれば、たちまち大きな1万点いちごに変身！

○いよいよ巨大化したオバケ昆虫どもがうごめきだした。すばやく撃って、つぎつぎと倒せば高得点が狙える。ハイポイント・エリアでは、アブとクワがキミをおそうぞ

記号の説明

ハエ　トンボ　アブ　クワ　スティングレー　トンボ　イモムシ　カマキリ　ハエ

ROUND 5 巨大化昆虫がアベック攻撃

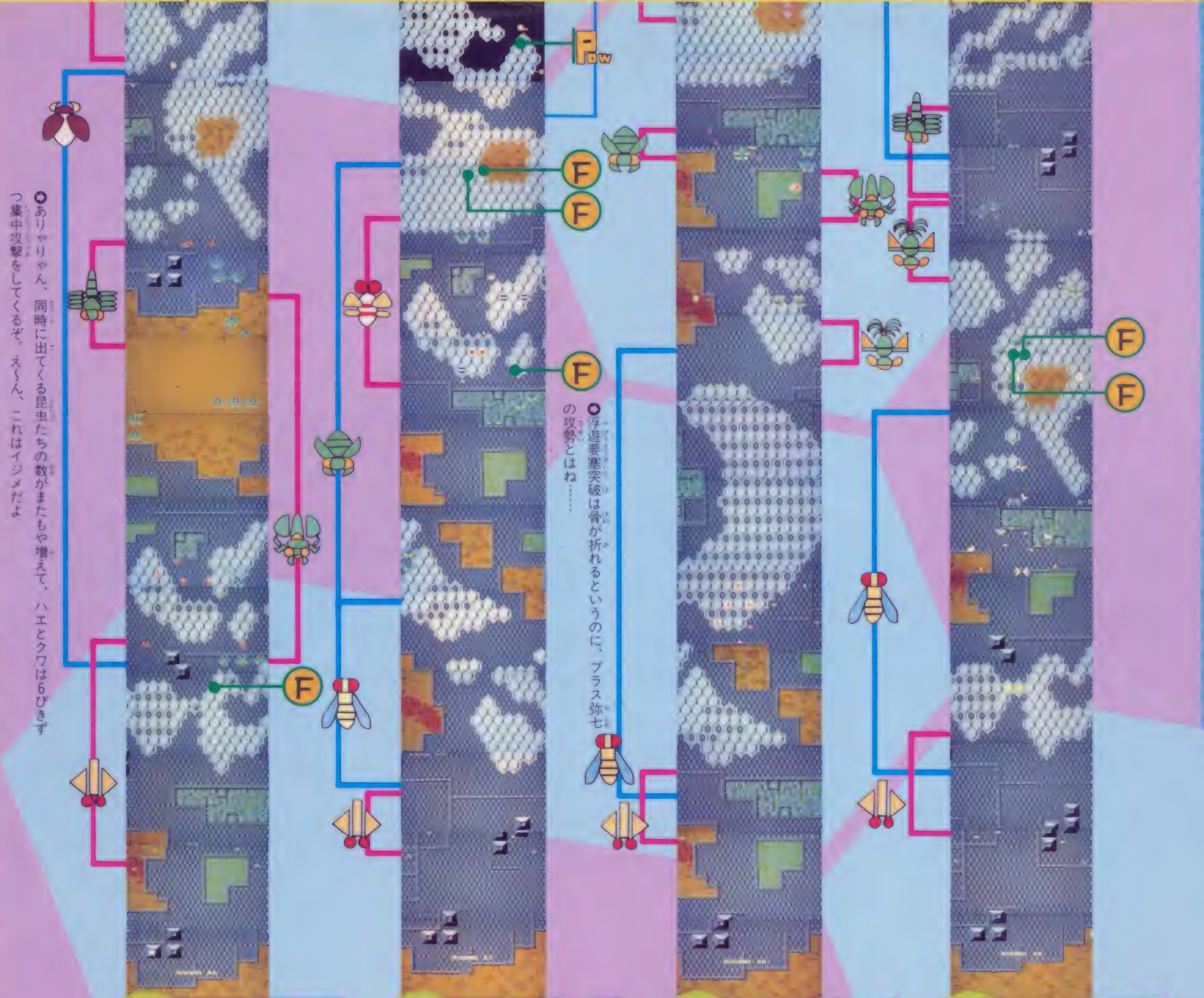
ROUND 6 こんなときの弥七は嫌いだ

浮遊要塞突破は骨が折れるというのに、プラス弥七の攻勢とはね……

ROUND 7 スピンスカルのお目見えだ

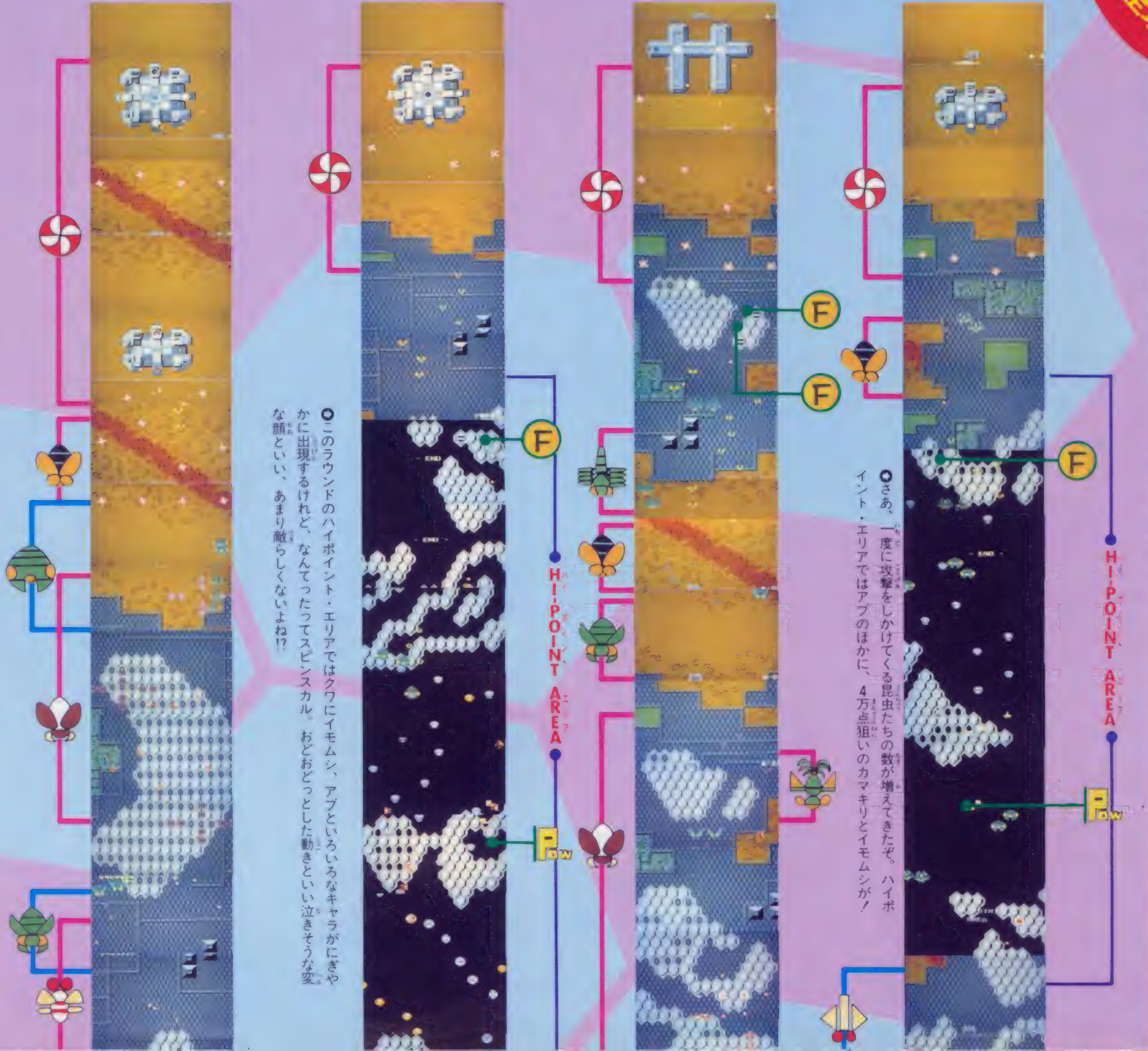
ROUND 8 さらに増えて6方攻めだ！

ありゃりゃん、同時に出てくる昆虫たちの数がまたもや増えて、ハエとクワは6ぴきずつ集中攻撃をしてくるぞ。え～ん、これはイジメだよ



クワガタ　ラフスカル　弥七　スピンスカル　F フルーツに変わる地上キャラ　敵キャラをフルーツに変えるPOW

エグゼドエグゼス

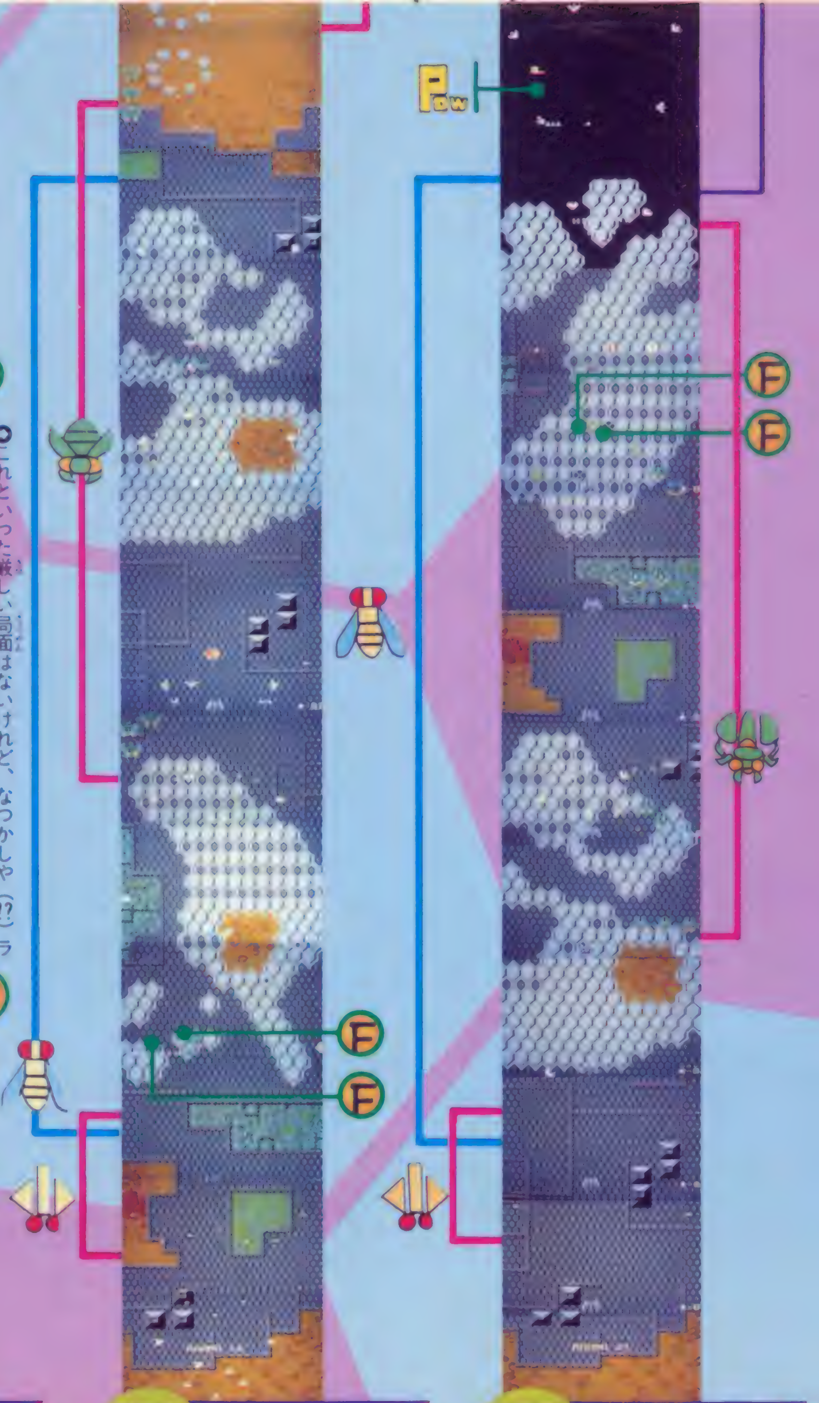


○さあ、一度に攻撃をしかけてくる昆虫たちの数が増えてきたぞ。ハイポイント・エリアではアブのほかに、4万点狙いのカマキリとイモムシが！

○このラウンドのハイポイント・エリアではクワにイモムシ、アブといろいろなキャラがにぎやかに出現するけれど、なんてったってスピンスカル。おどおどっとした動きといい泣きそうな変な顔といい、あまり敵らしくないよね!?

記号の説明

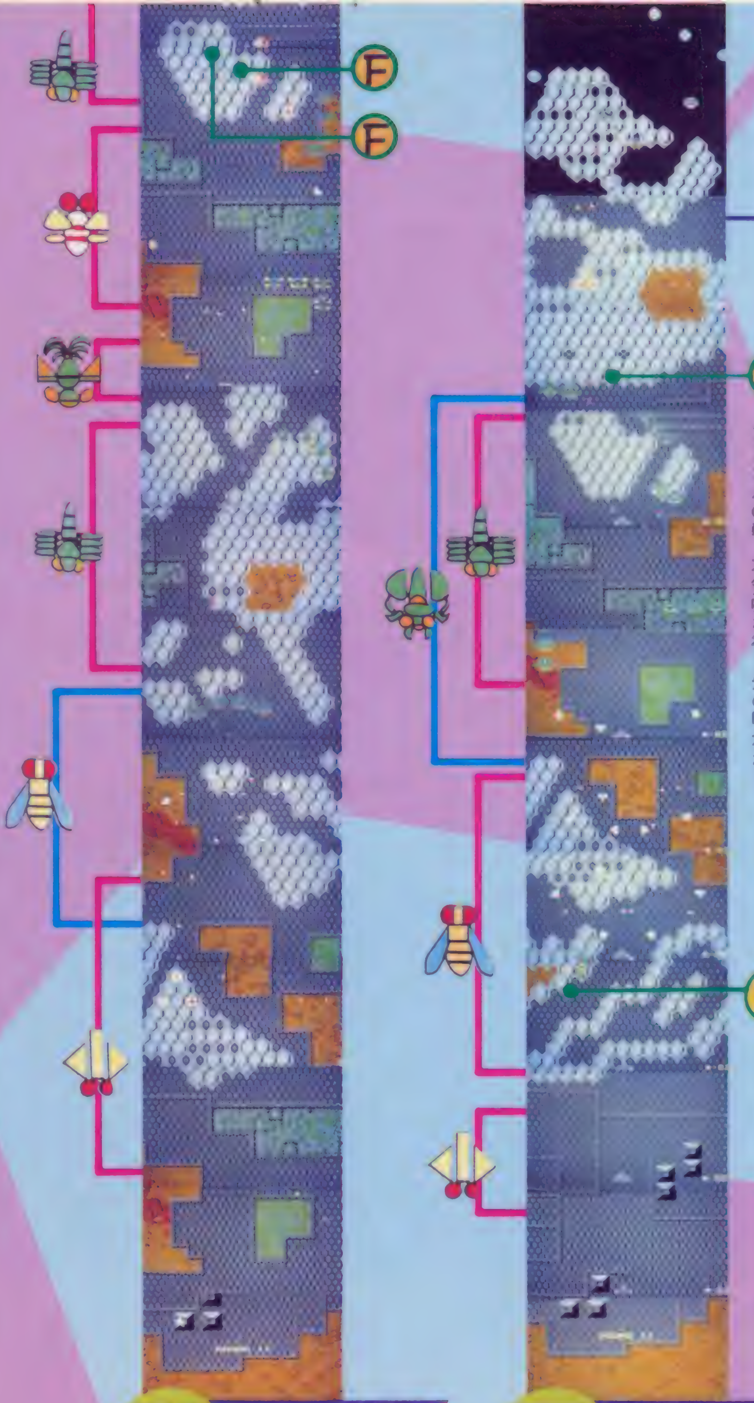
ハエ
トンボ
アブ
クワ
スティングレー
トンボ
イモムシ
カマキリ
ハエ



ROUND 9 道はまだ半ば この先が勝負

ROUND 10 ラフスカルの再挑戦に挑め

○これといった厳しい局面はないけれど、なつかしや(!?)ラフスカルの輪。不気味な行く先の暗示か?



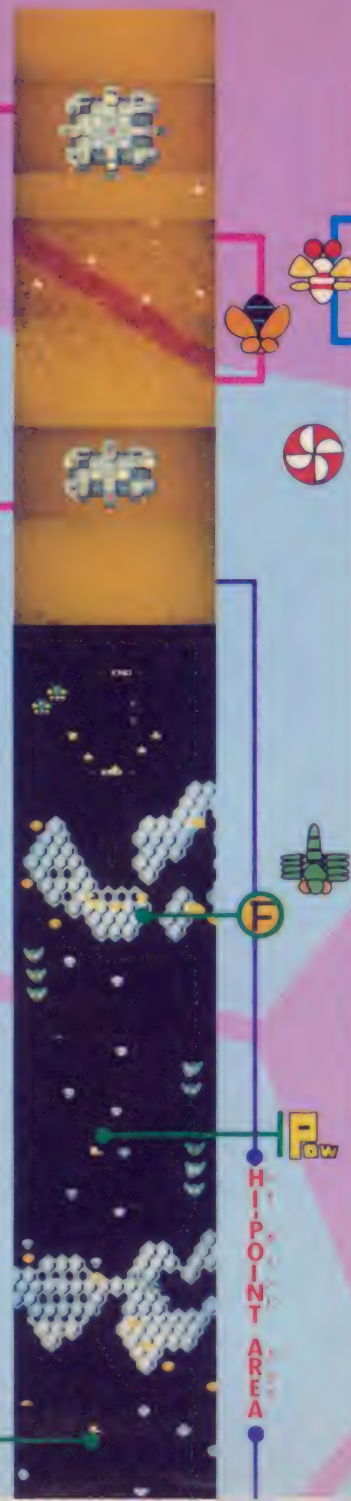
ROUND 11 H. Pエリアを逃すな!!

ROUND 12 今度は四重奏でお出ましだ

クワガタ　ラフスカル　弥七　スピンスカル　F フルーツに変わる地上キャラ　敵キャラをフルーツに変えるPOW

エグゼドエグゼス

◎目ざすEXED EXESまではまだ半分の道のり。この先待ち受ける試練を考えるとこれからが本番だ。とりあえず、ハイポイント・エリアで点数を伸ばそう。トンボとカマキリがキミを迎えるぞ



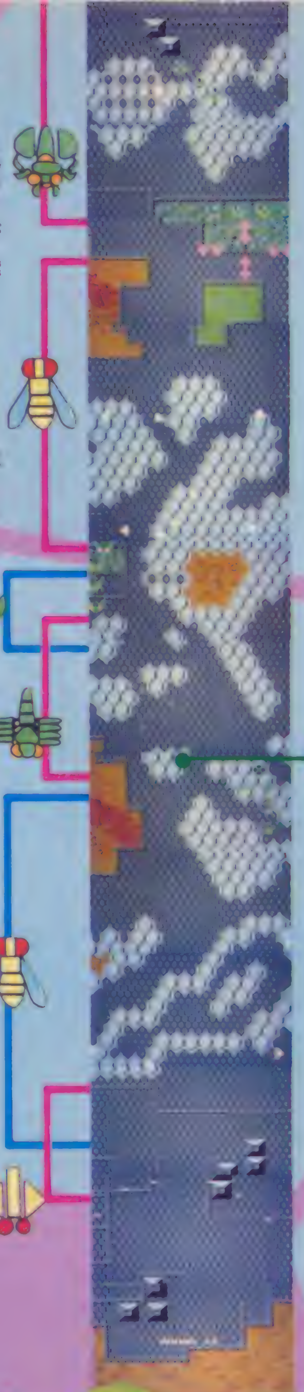
◎進むべきラウンド16を控え、このラウンドのハイポイント・エリアを逃がすと、しばらくはお目にかかれない。とにかくガムシャラに撃ちまくって、そして1つでも多く敵キャラをいちごに変えてしまおう。クワガタや出現数の多いスティングレーは狙い目。ほかに大型ハエ・トンボもおそってくるぞ

◎オバケ昆虫たちがカルテットを組んでのお出ましだ。連射につぐ連射で高得点を目ざそう。浮遊要塞も3機になったぞ

記号の説明
ハエ　トンボ　アブ　クワ　スティングレー　トンボ　イモムシ　カマキリ　ハエ

ラウンド ROUND 13 スティングレーが手ごわい

ラウンド ROUND 14 飛んでくる弾に気をつけろ



○ハエの攻撃弾、数が多いだけによけるのに精いっぱい。だけど砲台からの弾を忘れないように！

ラウンド ROUND 15 そら行けっ！カーネル号

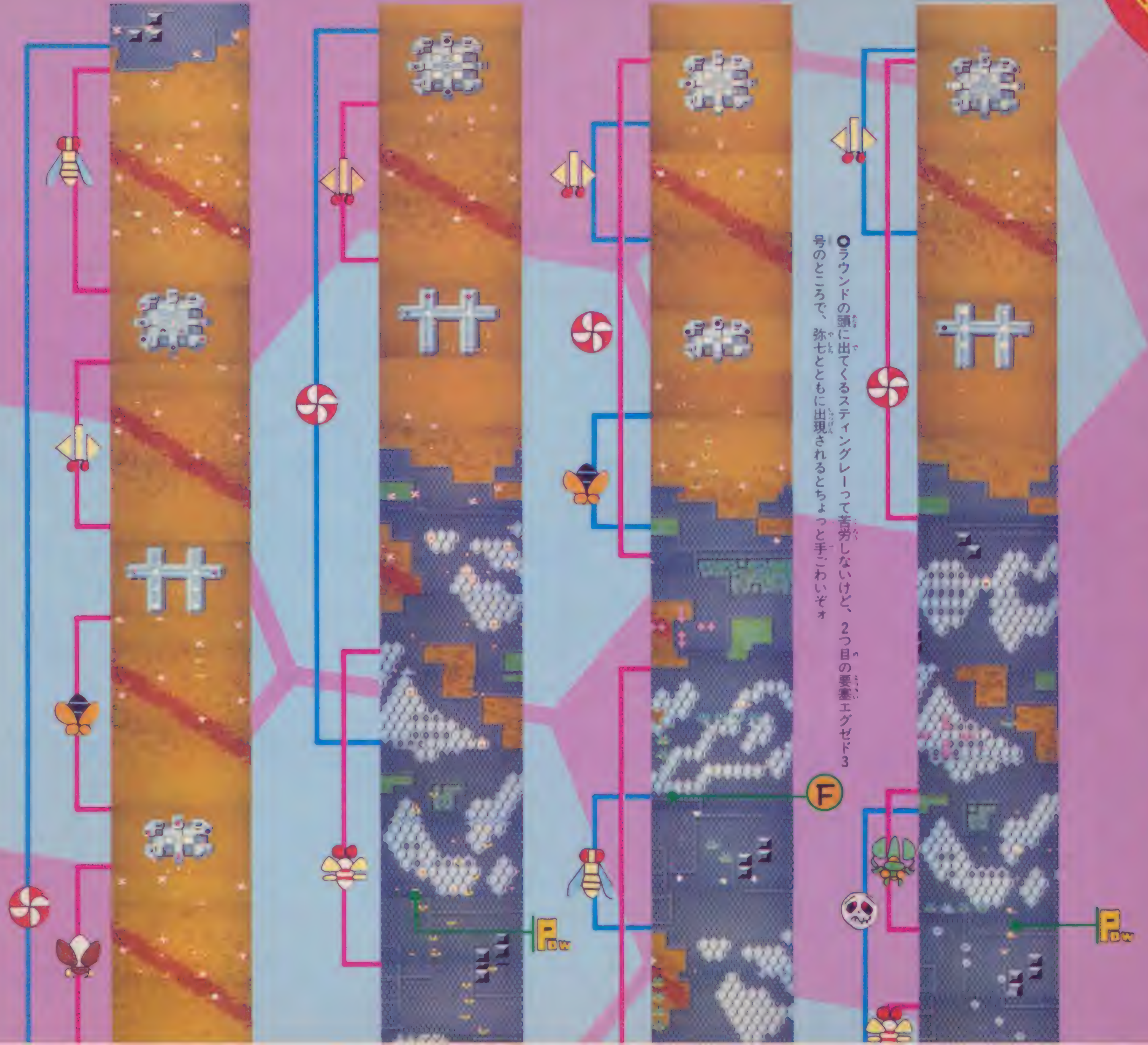
○いよいよヤマ場にさしかかってきたぞ。問題のラウンド16を目前にして、ここでしくじってはキミの努力も水の泡だね

ラウンド ROUND 16 ハイスコアはここで狙え！

○浮遊要塞だらけのこのラウンド、最後にはEXED EXESが待ちかまえているのだが、最もハイスコアを狙える面でもあるんだ

クワガタ　ラフスカル　弥七　スピンスカル　F フルーツに変わる地上キャラ　POW 敵キャラをフルーツに変えるPOW

エグゼドエグゼス



○ラウンドの頭に出てくるスティングレーって苦労しないけど、2つ目の要塞エグゼド3号のところで、弥七とともに出現されるとちょっと手ごわいぞォ

記号の説明

ハエ　トンボ　アブ　クワ　スティングレー　トンボ　イモムシ　カマキリ　ハエ

ような惑星内部を
巨大基地を爆破せよ!!

マップで2 完全攻略

テグザー

バリア
レベル1から

スクウェゴン
レベル1から

コッパー
レベル1から

トリバー
レベル1から

ベア
レベル1から

バウラ
レベル1から

センチピート
レベル1から

バッフィン
レベル1から

ミサイル
レベル1から

タイラ
レベル3から

©ゲームアーツ

マップを活用するために

レベル5を越えるためのすべてのノウハウを詰めこんだ攻略法だ！

始めに……

惑星内部は迷路のように入り組んでいる。どこに敵がいるのかとか、どっちへ進んでいいのかとか、マップがないと全然わからないと思う。

そこで夜も眠らずにテグザーをやっているキミだけに、こっそり教えてあげるのだ。

その前にまずは敵の動きのパターンやマップの読みかたなどを覚えてしまおう。さあキミも名人をめざすのだ。

敵キャラクタ

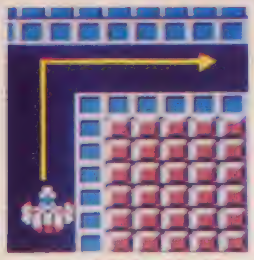
それぞれの敵の右上に、その敵の動きを矢印で表した移動パターンがある。これで敵の攻撃のくせがつかめると思う。またレベル5までの敵の左上には、マップのどこに敵がいるかを表すイラストがある。下は初めて出るレベルだ。

スクウェア 地下迷路の探索し

線について

次のページからのマップの中の線は黄色が飛行機、青色がロボットの形態で進むという意味だ。そして青丸は飛行機からロボットに一度もどるという意味の印だよ。

○飛行機でやってきてロボットになる



○ここは飛行機で右に進む

記号について

マップの中には、いくつかの記号を使っている。それぞれに重要な意味があるのでしっかりと覚えておいてほしい。

Ⓐ アルファベット

線が分かれているところで、どれから進んでいくかをⒶ・Ⓑ・Ⓒで表した。まずⒶの方向へ行き、引き返して次にⒷの方向へ進むという意味だ。

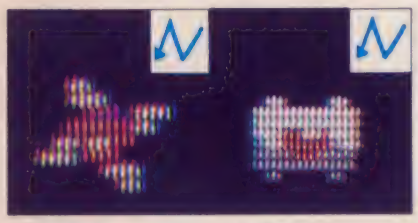
① 数字

マップの数字とその下のコラムの数字が対応していて、その場所の解説をしている。

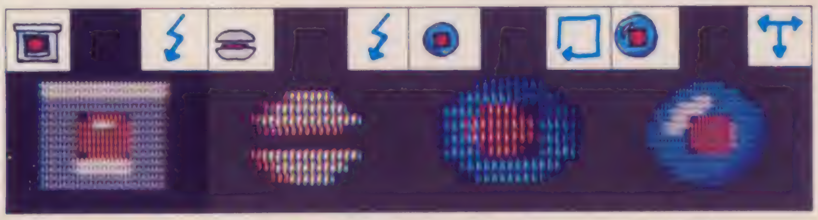
★ 星印

何もなさそうなところだけど、かくれキャラクタがいるところを表している。

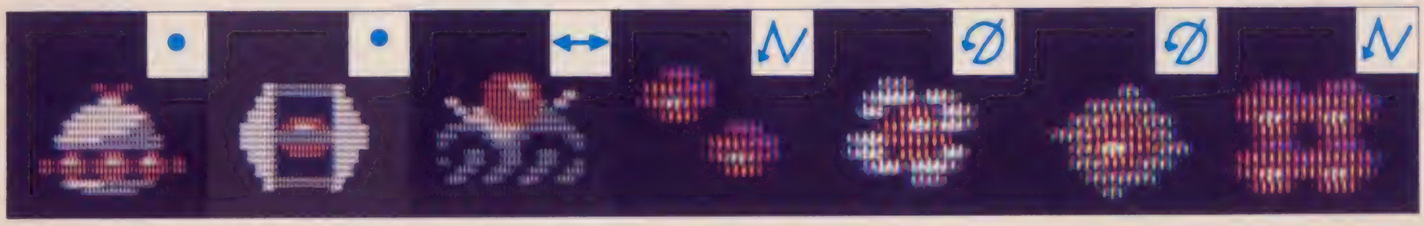
レベル6からの敵たち



ヤヒチ レベル6から
ゾーシー レベル6から

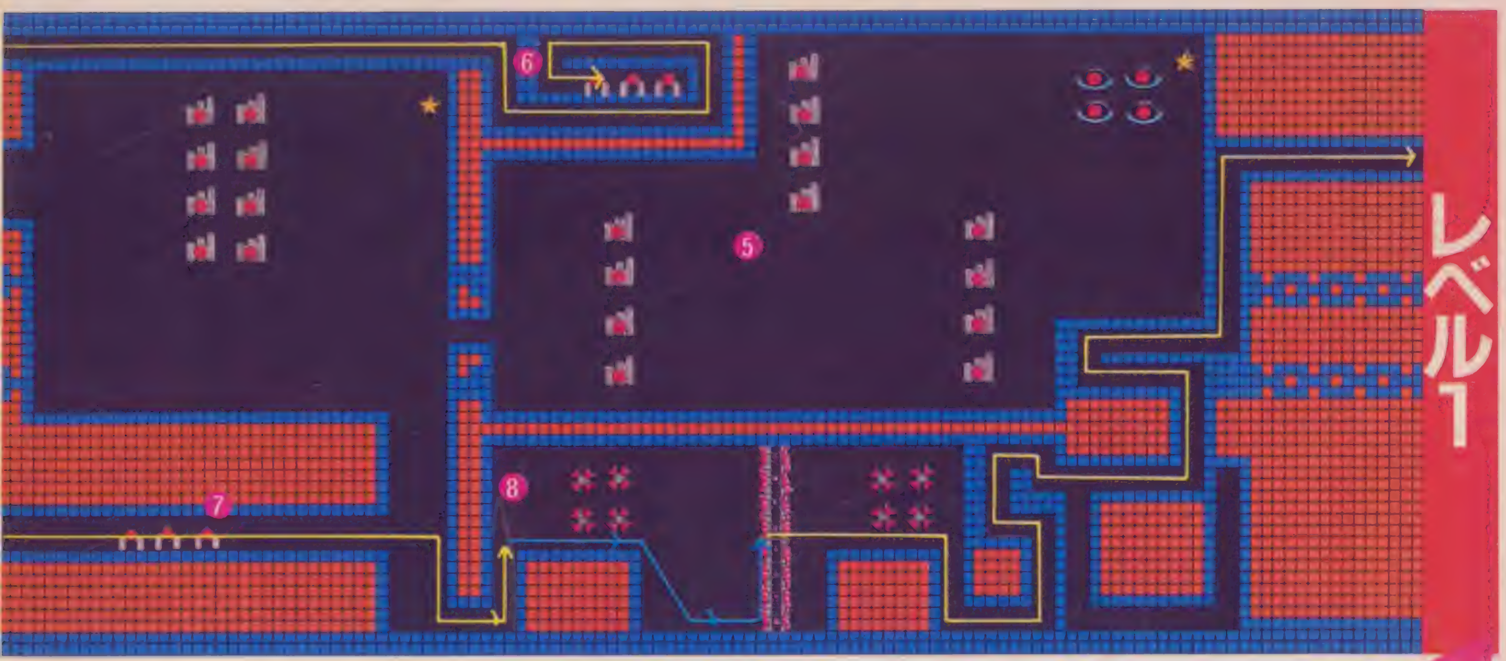


スクウェア レベル5から
ゴイン レベル4から
バーダー レベル4から
バーダー レベル4から



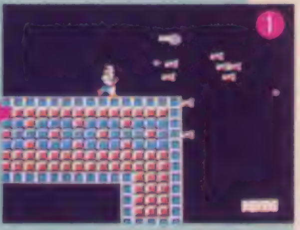
ノタ レベル1から
カルゴ レベル6から
クラブタ レベル6から
2・ボール レベル1から
フォウイ レベル1から
カーク レベル1から
4・ボール レベル6から

ミサイル レベル2から
ミサイル レベル7から
モトシ レベル5から
大コッパ レベル10から
ヘキサ レベル8から
テック レベル17から
エルプス レベル6から



レベル1

まずはエネルギーを蓄えよう!!



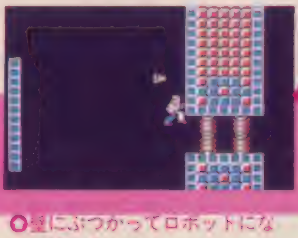
◯ウムッ、やっつけてもやっつけても、まだ敵がいっぱい

◯ここはひとまず飛行機になって逃げたほうがよさそうだ!!

◯さて態勢をととのえて、再攻撃を開始してやるぞ!

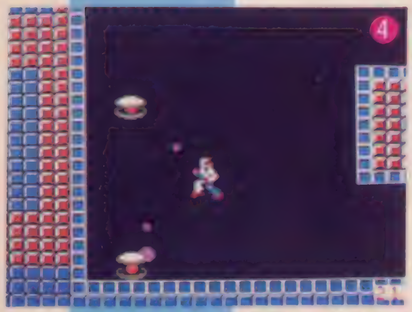
ロボット形態で多数の敵と戦う場合、敵が体当たりしてくる前にすべての敵を破壊する事ができない。だから飛行機になってうしろへ逃げよう。敵との距離がある程度離れたら、ロボットにもどって、やっつけてしまえばいい。

◯飛行機になって壁にぶつかるまで進もう。敵は壁にぶつかったら、それ以上動かないぞ



◯壁にぶつかってロボットになって下へ落ちているところだ。これが安全な進みかただ

残っている2、3の敵は無視して、そのまま飛行機で進もう。敵はテグザーについてこられないので、この進みかたをすれば敵の攻撃を簡単にかわすことができてしまうよ。



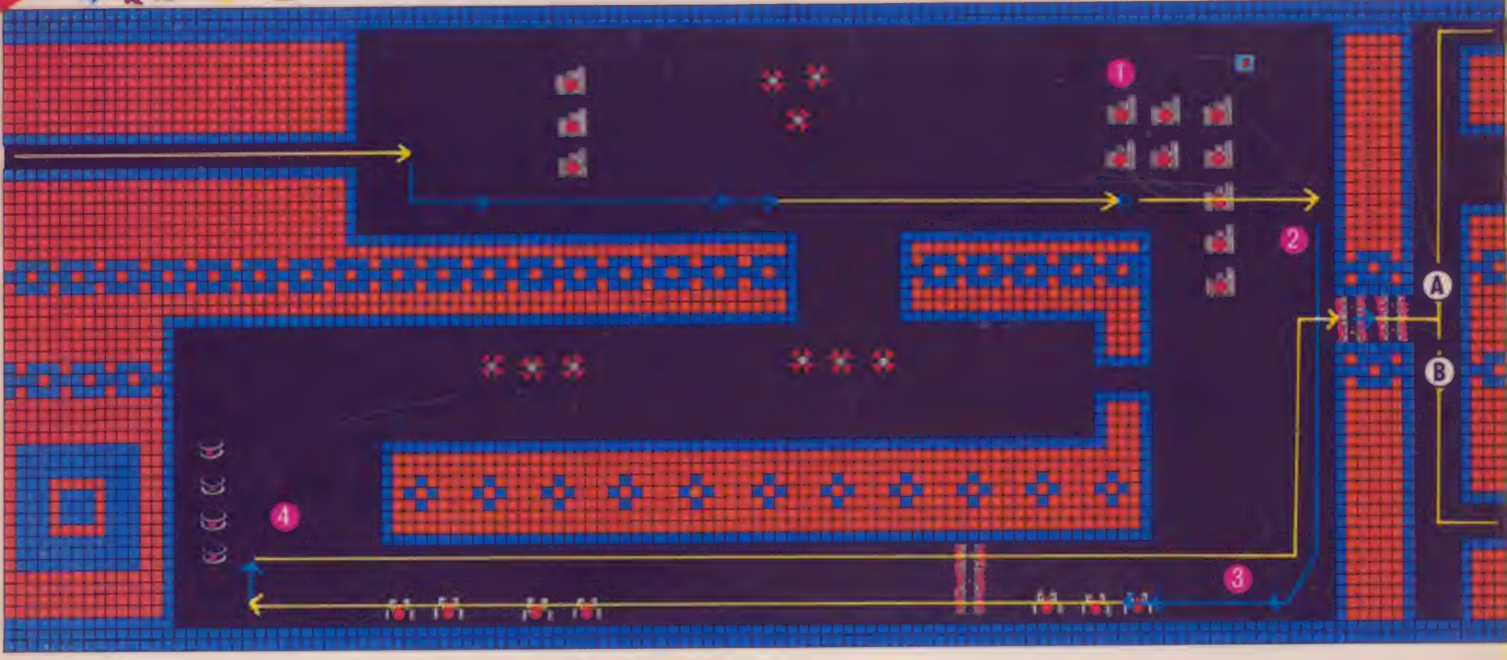
◯パッフィンがいたぞ。すばやく、やっつけてエネルギーをアップしよう

◯バウラが接近してきたらジャンプでかわそう。バウラは横にしか移動できないのだから

◯飛行機のときは弾は前にしか出ないので、Ⓐボタンを押し続けて、やっつけてしまおう

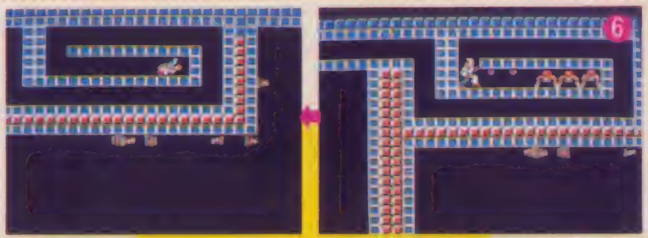
バウラのやっつけかたは、近づいてきたらジャンプでかわしながらやっつける。または飛行機で弾を撃ちながら、ぶつかっていくようにして、やっつけるといいだろう。

やっつけるとエネルギーが増える敵に最初に出会える場所だ。このパッフィンをやっつけて少しでもエネルギーを増やしておこう。動かない敵は接近してやっつけよう。



この場所へは、なるべく行かないほうがいいだろう。なにしろ敵がうじゃうじゃいて、すぐに取り囲まれてしまうからだ。テクザーのコントロールに慣れた人以外は、近よらないほうがいいぞ。

○敵がこんなにたくさんいるとは。早く逃げ出さなくては!!

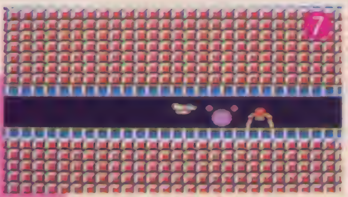


○飛行機になってババババッと弾を撃つとあっというまにこのとおり
○下にトリパーがいるので、弾が下に飛んだりして、時間がかかるのだ

レベル1でエネルギーが増える敵はパッフィンと、このセンチピートだ。ロボットになってセンチピートに弾を撃つと、壁の下にいるトリパーの方向にも弾が飛んでいく。少しでも早くやっつけたければ一番手前のセンチピートをやっつけたら、十字ボタンの下を押そう。

すると飛行機になるので前にいるセンチピートにしか弾が出ないから、センチピートにぶつかるまでに破壊してしまうことができるのだ。

コッパーは壁のところで動かないので弾をあてることができない。だからテクザーを軽くジャンプさせて、コッパーを上へおびき出そう。そうすれば弾をあてやっつけることができる。無理して出ていくとやられてしまうよ。



○バババババァンと弾が飛ぶ。センチピートはAボタンを押しているだけで破壊して通りぬけるのだ

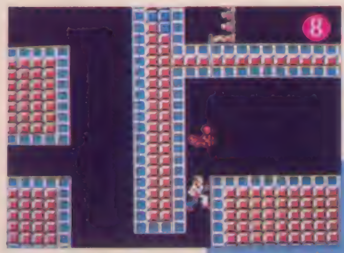
センチピートは飛行機になって弾を撃ち続けると破壊するのが早いのだ。レベル1でエネルギーをためてあとあと楽に戦えるようにしよう。

テクザーの操作に慣れているなら隠れキャラクタを出してもいいだろう。でもへたをするとエネルギーを減らしてしまうことになるので注意してほしい。

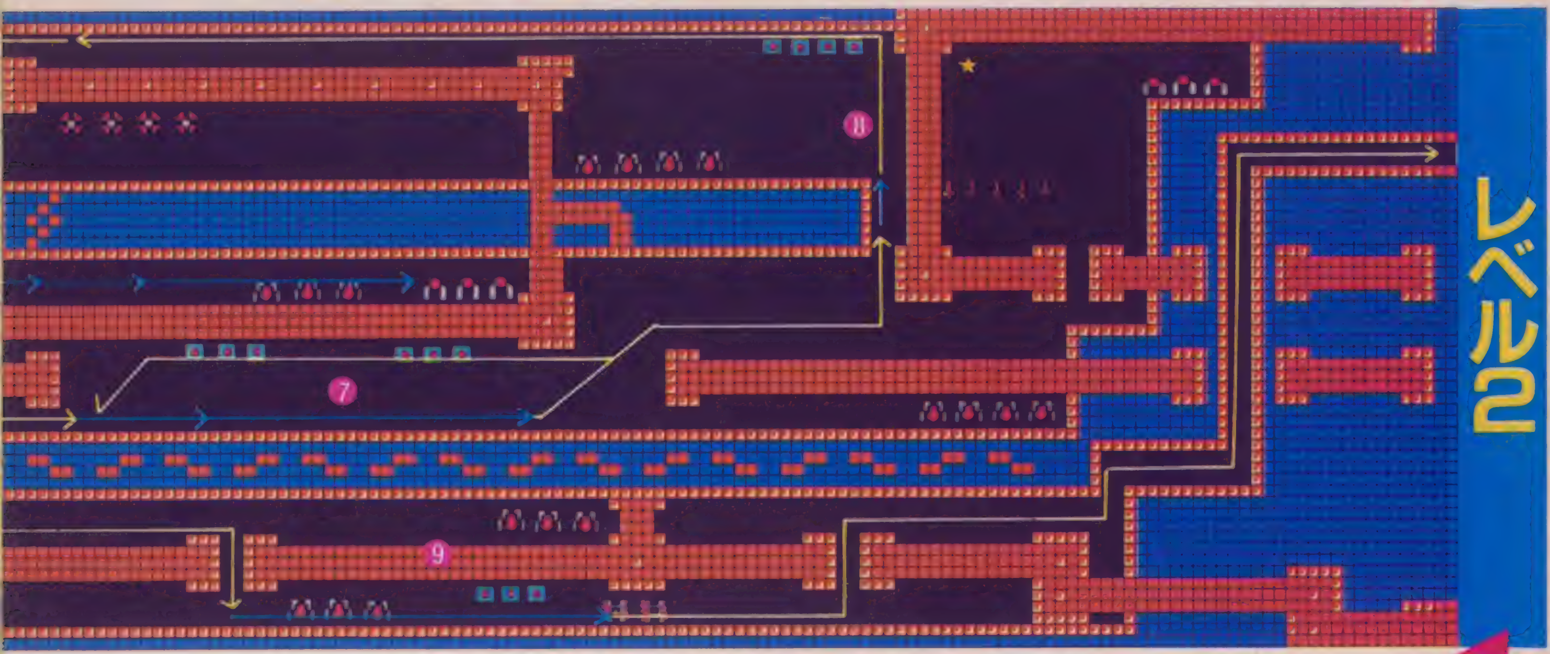
レベル1は慣れると非常に簡単な面なのでテクザーの操作方法を覚える練習レベルと考えていいだろう。

ロボットから飛行機に変形するのに必要な時間や、敵との距離がどのくらい離れていれば破壊できるか、といったことをマスターしてほしい。

また敵をよけて進むのに良い移動のしかたやロボットと飛行機のときの弾の特性を利用した敵のやっつけかたなども覚えてしまえば、あとは地形を頭に入れるだけだ。

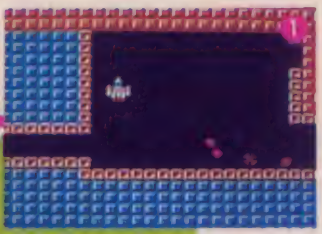


○ジャンプしたらコッパーが上に来た



レベル2

どのエネルギーを取るべきか!?

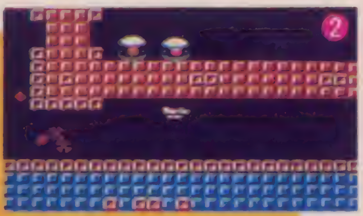


○壁などにぶつからないように注意しながら上へ行く

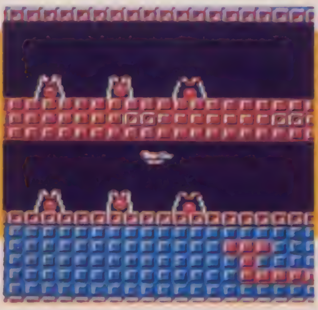
○へへっ、うまくコッパーをすりぬけてやったぞ

レベル2が始まるとすぐにコッパーが出てきてテグザーの前でとおせんぼをする。ここでバリアをはりつつやっつけてしまうのもいいけど、それではエネルギーが減ってしまう。

だからせまい通路から出たらすぐに上に行きコッパーを上に引きよせ、そのすきにすばやく下へ降りて逃げよう。ムダな戦いは、なるべくさけてエネルギーは大切にとっておいたほうがいいのだ。

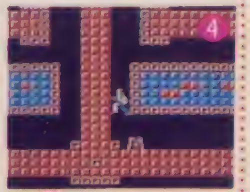


○十字ボタンの右を押しながら上をちょっと押すと高い位置を飛べる

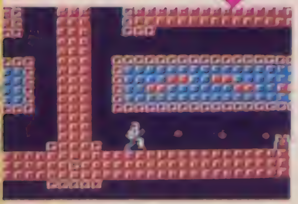


○ここを通ればバウラは関係ないのだ

ここのバウラは飛行機になって上を通りすぎよう。ぐずぐずしているとうしろからコッパーが攻めてきてやられる。

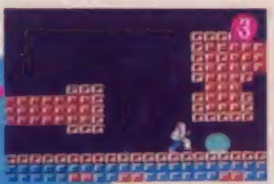


○バウラが、もどっていくので降りる

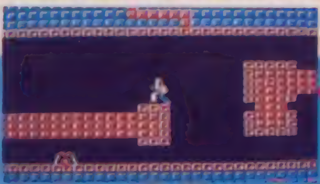


○目の前のバウラだけに弾が飛ぶように進もう

バウラは左右に動き、何かにぶつかると反対方向へ向きを変える。だから右端へ来て引き返していくところをうしろからねらい撃ちしよう。

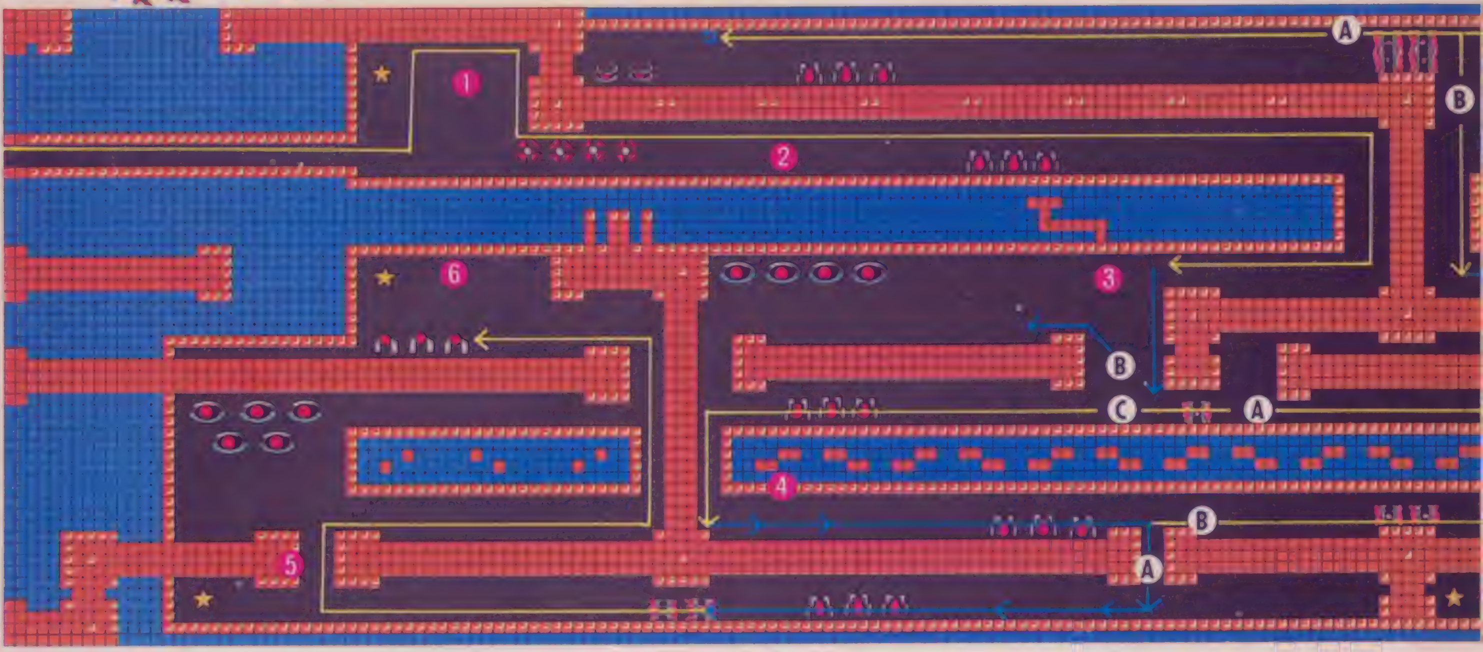


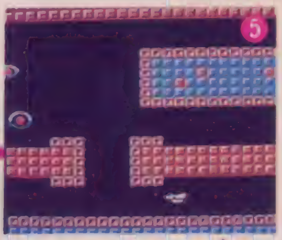
○バリアをやっつけておくといい。するとバウラをやっつけやすくなるのだから



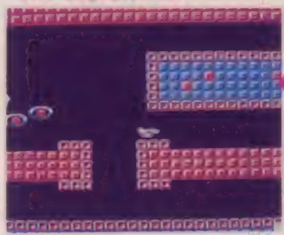
○このように画面をスクロールさせてバウラを1つずつ出してやっつけてやろう

バウラが攻めてくることを考えてここのバリアをやっつけておくといい。なぜならバウラがバリアのところで引き返すより、そのまま右へ行ったほうが、やっつけやすいからだ。





ベアはまだテクザーが来ていることに気づいてないようだ

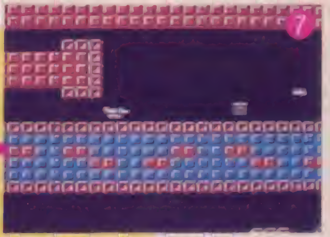


ベアは全然気がつかなかったみたいだ。よかった

上のセンチピートのところへ行くには、ベアのたむろしているこの場所を通らなければならない。ベアが体当たりしてくるひまをあたえないで飛行機で進んでしまおう。

普通ならば壁まで飛んでいくはずの弾が途中で――

弾を撃つと途中で止まってしまう。つまりなにかに弾があたっているのだ。こういう場所には、必ず隠れキャラクタがいるのだ。弾を何発もあてていると出現するぞ。

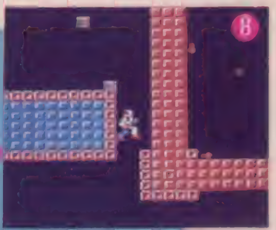


飛行機で通り抜けるのは困難のようだ。スクウェゴンがいる

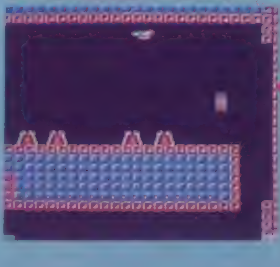
ロボットになって歩いていく。ちょっとここで立ち止まったほうがいい

バリアをはらなくても無事に通りぬけをやってしまった

せまい通路を飛行機で脱けるとスクウェゴンが寄ってくる。ここではロボットになりスクウェゴンの下を、かいくぐっていくといい。途中でスクウェゴンが上に行くのを待つために立ち止まったりしながら進むとうまくいくぞ。

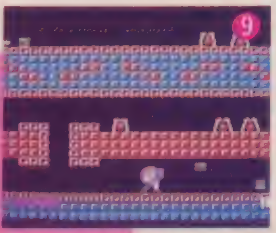


スクウェゴンが上にいてじゃま[illegible]弾を撃とう



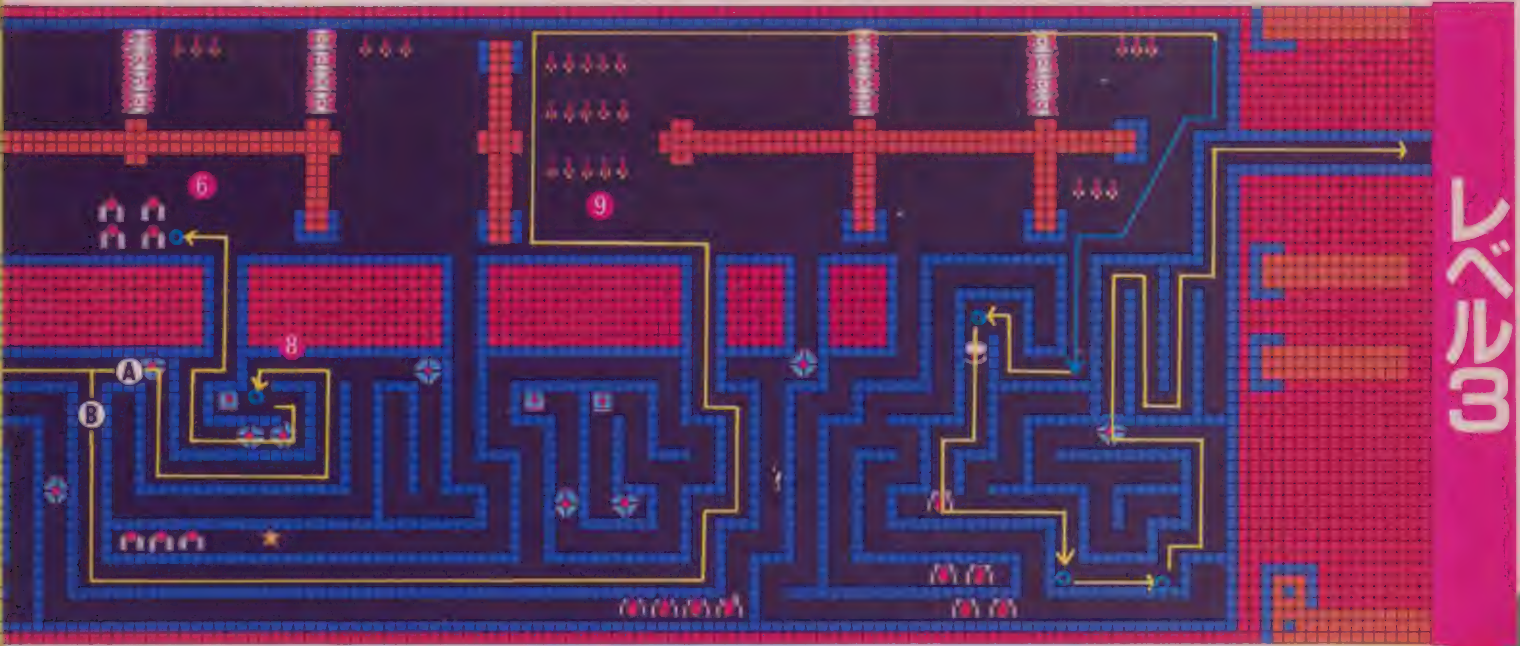
スクウェゴンをある程度やっつけたら飛行機ですばやく

ロボットになってジャンプしながら弾を撃とう。そうすれば上にいるスクウェゴンをやっつけることができて、安心して進むことができるぞ。



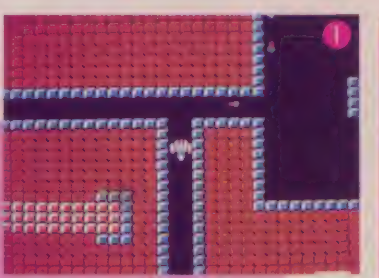
ハウラをやっつけたらバリアをはって、ぶつかっていくのだ

ここではバリアをはって、やっつけながら通りぬけるしかなさそうだ。時間がたつとミサイルも出てくるので、なるべく早くここにたどり着けるようにしよう。



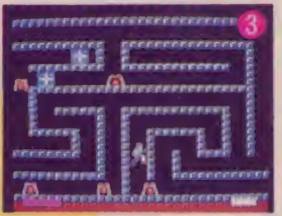
レベル3

迷路を迷わず進んで行こう



1 あぶないっ、下へ行こう

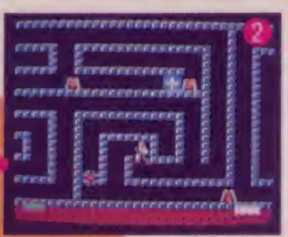
右へ行くとミサイルが待っている、迷わず下のほうへ行ったほうがいいぞ。



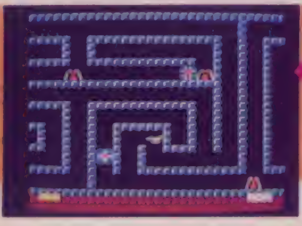
3 バウラが来たので上へいったん逃げるのだ

このようになるべく有利な態勢で敵をやっつけていこう

テレビ画面に見えていない敵は動かない。つまりテグザーの移動で画面がスクロールして見えなくなった敵は出てこないのだ。うまく画面をスクロールさせて、攻撃してくる敵を少なくしよう。バウラが攻めてきたら、上へ行ける場所へ逃げて、そこを通りすぎたら攻撃しよう。



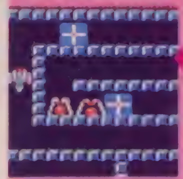
2 なかなか行きにくい通路になっている。ううううっ進めない



このようにジャンプしたところで飛行機になれば楽なのだ

十字ボタンの上を押してジャンプしたらすぐに下を少し押すとうまく飛行機になるよ。

4 タイラは好きなように動くので困るのだ

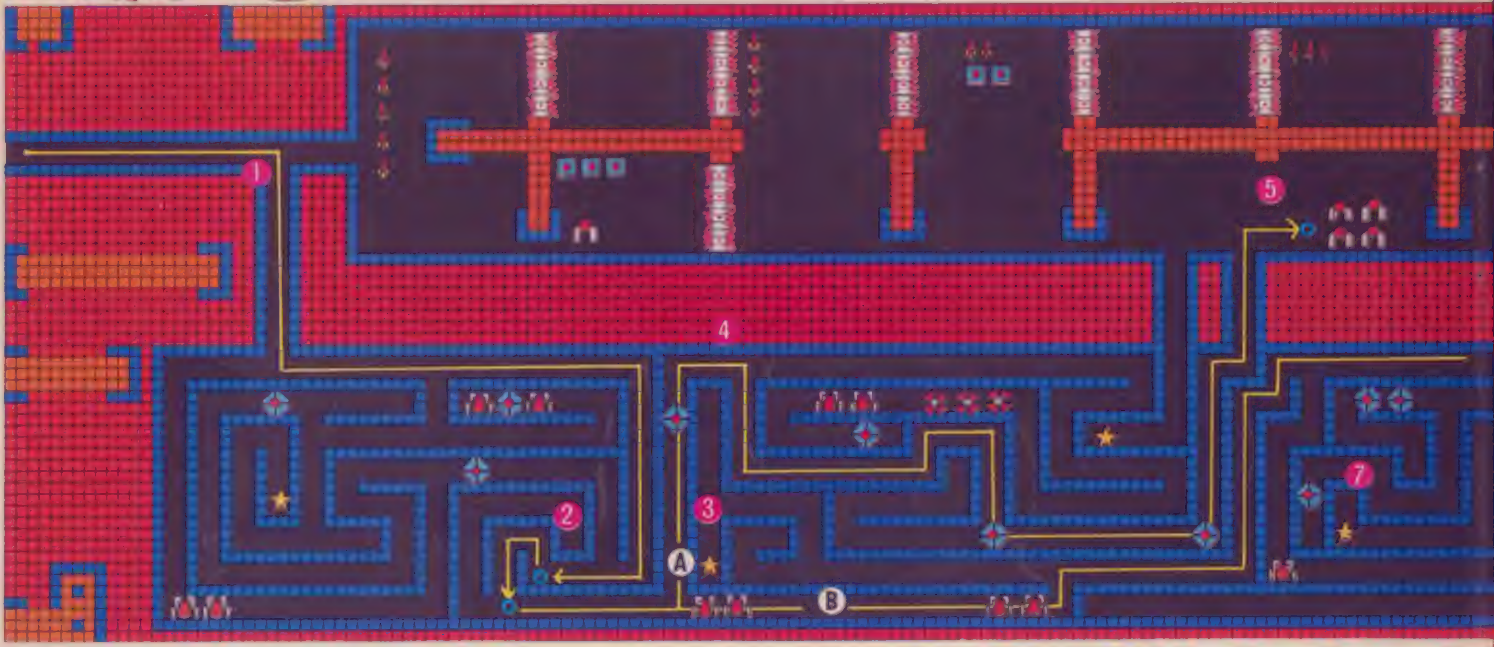


タイラが右へ行ったすきに行かせてもらいます

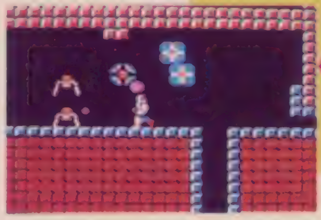
タイラはバウラと違って上下左右どの方向にも移動できる。だから上に逃げたとしても追いかけてくることがある。行きたい通路にタイラがいるときは、ちょっと待って通りすぎてから進もう。タイラは画面の端にくると引き返してくるので、この特性を利用してタイラの動いていくルートの先を読んでうまくかわしていこう。

5 あった、見つけたエネルギーのもとだ

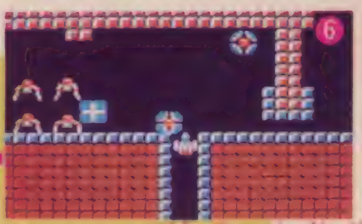
迷路のような、いや迷路のレベル3での数少ないエネルギーとなってくれるセンチピードだ。迷わずここに来られるようになろう。



タイラがいるけど、上のほうでくるくる同じところを回っているだけなので、簡単にセンチビートをやっつけることができるのだ。



タイラも広い場所に出てしまったら怖くなんかないのだー



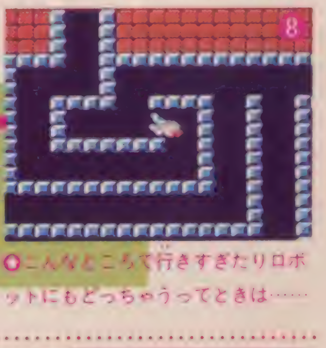
タイラがせまい通路へ入って来る前に上に出てロボットになろうネ

ちょっと、こんなとこにいたのかい？

[illegible]UFOが出たんだけど体当りされてエネルギーが減っちゃう

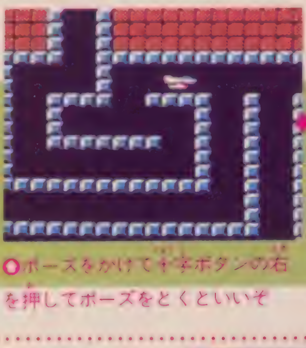
かくれキャラクタのUFOだけどふれてしまったらエネルギーが減るので無理に出さないほうがいいのだ。

せまいところを飛行機で行くのがへたなひとは、曲がりたいところのちょっと前でポーズをかけながら操作をすると、やりやすいよ。



こんなところで行きすぎたりロボットにもどっちゃうってときは……

ポーズをかけて十字ボタンの上を押してポーズをとく



ポーズをかけて十字ボタンの右を押してポーズをとくといいぞ

ミサイルがうじゃうじゃいるので、エネルギーをたくさん集めておかないとやられてしまうぞ。

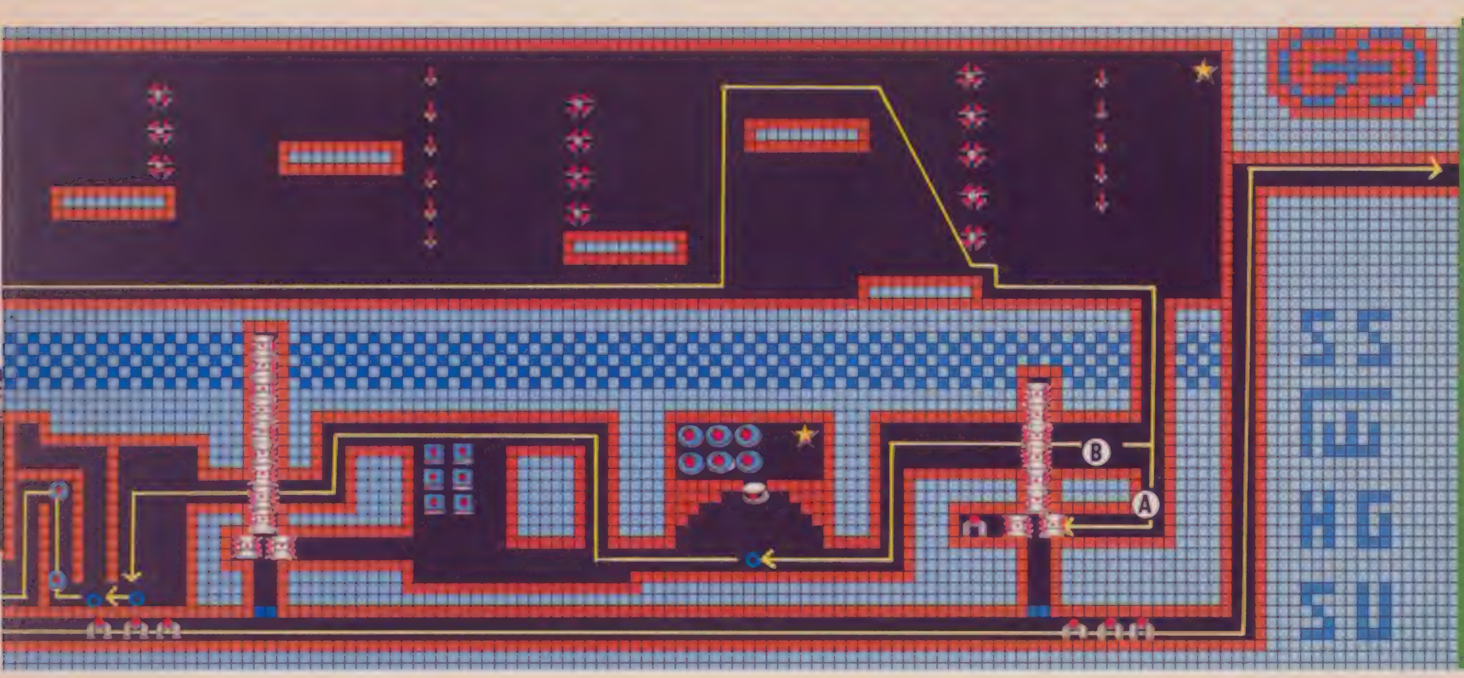
[illegible]大の難関だ。[illegible]ぬけられると[illegible]ども

うっう、エネルギーが減っていく[illegible]

[illegible]

バリアをはって、飛行機になって弾を撃ちながら、バッフィンにぶつかっていこう。

エネルギーを増やしてくれるバッフィンがじゃまだ



レベル4

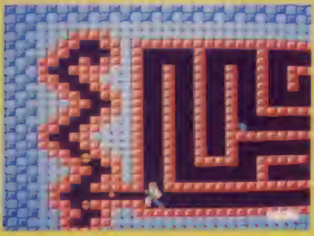
敵をうまくかわしていけるか!?

レベル4はおおまかに分けて、前半の敵から逃げまくるところと後半の壁に囲まれたところに分けられるだろう。

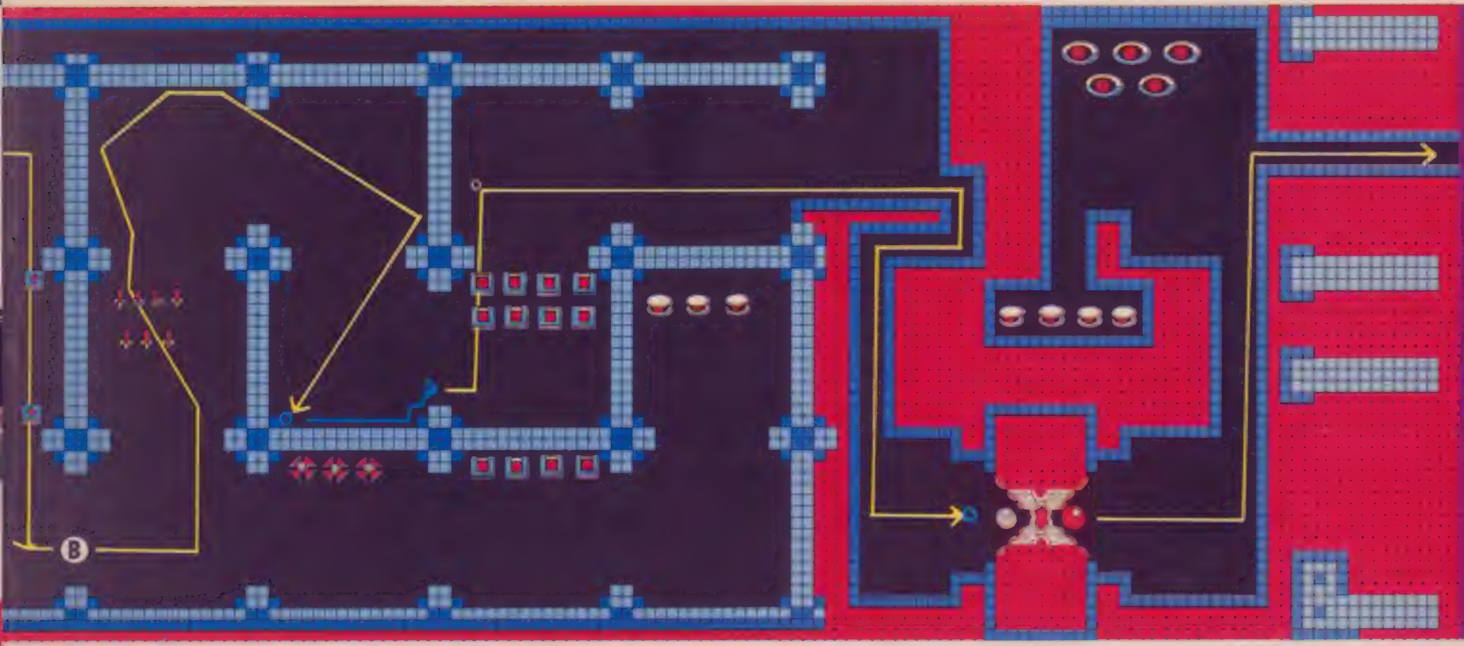
前半は、とにかく敵につかまらないように移動していこう。壁や敵にぶつかってロボットになってしまうと敵に囲まれてしまうぞ。敵に空中でやられても十字ボタンの下だけは押さないようにしよう。バリアをはって、なんとか逃げるのだ。

後半でバリアにぶつかったら十字ボタンの左を押し続けながら弾を撃とう。

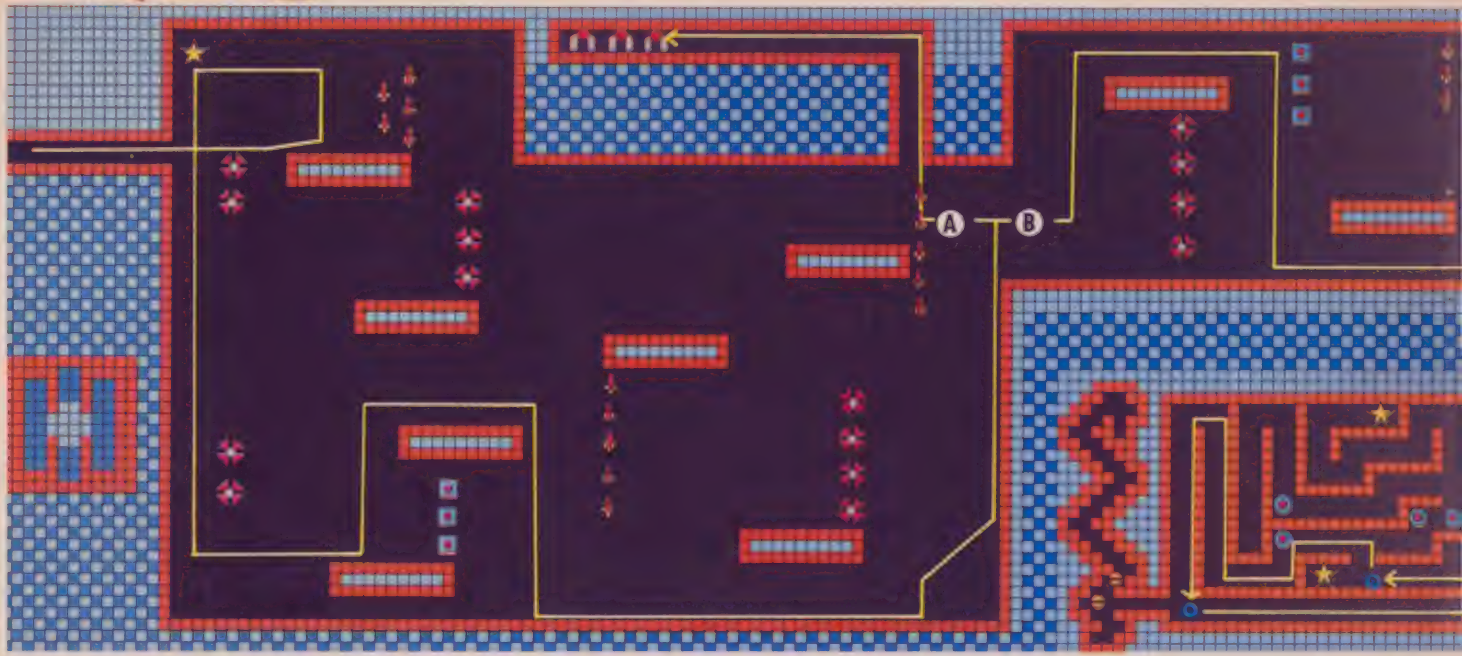
なお時間があればコインをやっつけようエネルギーを増やすことができる。



○このコインをやっつけてエネルギーを増やしておくのだ



レベル5

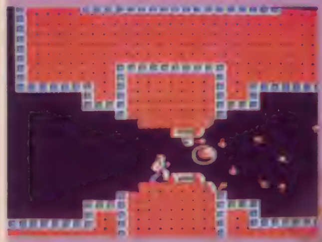


エネルギーを取りつつ急ぐのだ

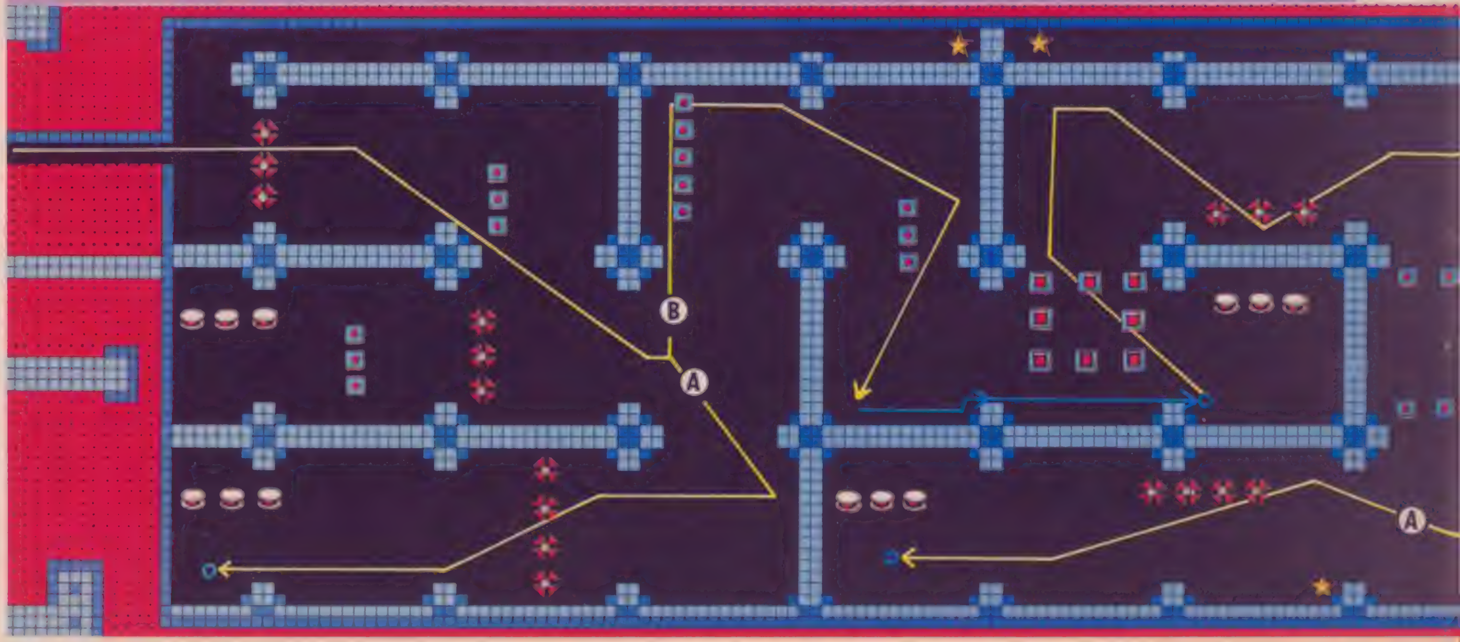
レベル5には、ほとんど壁がないのでテクザーが隠れる場所がない。やはり飛行機でできるだけ逃げながら先へ進んでいくしかない。しかも、時間がかかりすぎると磁力線発生装置を破壊したあとに、大量のミサイルが出現するので、ゆっくりもできない。

2、3のパッフィンを残してでも急いで行くべきだ。レベル5も大量の敵が出現し体当りをしてくるので、バリアのⒷボタンは押し続けていたほうがいいだろう。

もし早くたどり着けたなら上にある隠れキャラクタを出してエネルギーを増やすためにやっつけよう。



○少し遅すぎたようだ。こんなにミサイルがたくさんいるんだもん

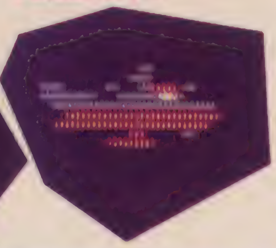


レベル5のあとに待つものは!?

隠れキャラクタ

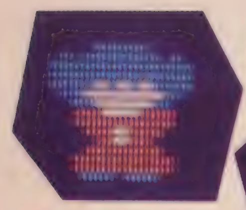
マップの☆印のところを撃っていると隠れキャラクタが出現し、やっつけるとエネルギーが増える。レベルによって出るものが変わる。

○レベル1〜5までに出現するUFO



○レベル6〜10までに出現するヤマト。左右に動いて宇宙戦艦のようだ

○レベル11〜15までに出現する花。これは動かない

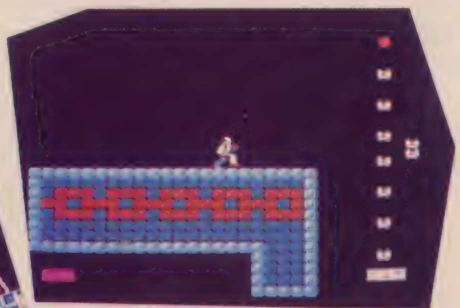


○レベル16〜20までに出現するごめんね人形。元気に動くのだ

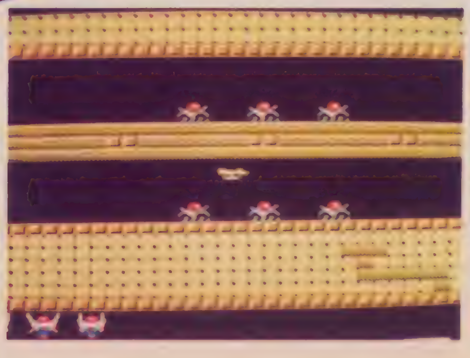
先へ行こうぜ

レベル5を越えるとまたレベル1と同じパターンの面になる。でも敵もパワーアップして、いままで以上に弾を撃ちこまないとやっつけられないのだ。レベル5まで行ったといって、まだまだ多くの敵などがいるテグザーをきわめたと思ったら大まちがいだ。さあ次の面はどうなるのか!?

○レベル7だ。隠れキャラクタのヤマトを見つけたぞ!!



○レベル6。なんだか本当に強そうな敵ばっかりいるぞ。ちょっと手ごわいので、へたをするとすぐにやられてしまいそうだ

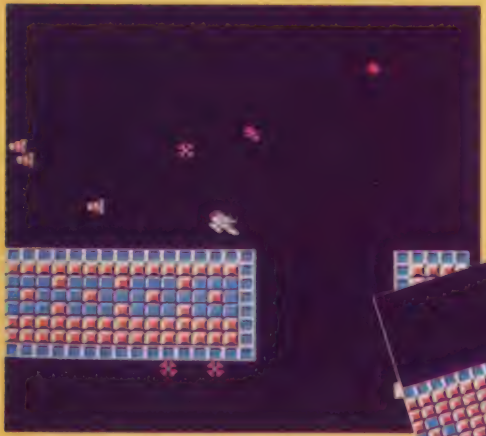


○あ〜懐かしの60年代。これは想い出のテグザーのアルバム、昔の写真なのだ。というわけではないのだ。もっと先に進むと、もっと変な色になったりするんだよ

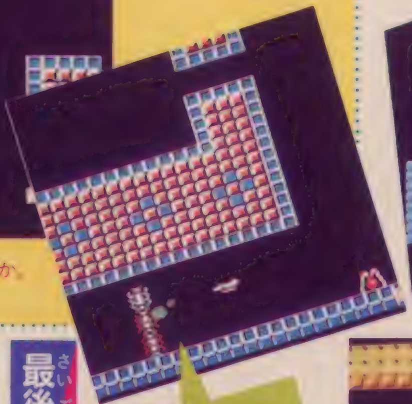
こんな遊びも

テグザーを遊びあきちゃったらどうするか!? 何秒でレベル1をクリアできるかとか、弾を撃てるのはバリアだけで一定のコースを何周することができるか競争してみるのもたまには、いいんじゃないかナ!!

○ストップウォッチをかまえて、ヨォーイ、ドンでスタートする。ここの敵はよけて進んだほうが早い。



○敵を撃たずに下の壁の周りを何周できるか。とにかく敵をよけながら行くのだ



○ただしここのバリアだけは破壊しないといけないので注意する。なかなか難しいのだ、これが

最後に……

というわけでテグザーを十分楽しんだかな? マップの中の線はエネルギーを減らさずに先へ行くルートを表している。だから高得点をあげるための進みかたは、もう少し違ったものになると思う。しかしその前にテグザーの操作を完全にマスターしよう。

ハイスコアへのチェックポイントキャラたち

ハイスコアへのポイントはなんてったって隠れキャラのタケノコと敵キャラをフーズに変えちゃうＰｏｗ、そして画面上のフーズたちだよ！

この3つをおさえておけばカンペキ！　次ページからのマップで天竺をめざそう！

タケノコ

長い道のりを歩いていると突然はえてくるのが隠しキャラのタケノコ。出現させると500点、さらにとると1000点で天竺までに63本もあるんだよ。

POW

おなじみＰｏｗ。このゲームでは、Ｐｏｗをとると画面上の敵がすべてジャンボフーズに変身！　とりほうだいで一挙に高得点だ。Ｐｏｗは天竺までには3カ所。ほかに出現させる方法も……。

キャラクタ	ネーミング	得点	キャラクタ	ネーミング	得点	キャラクタ	ネーミング	得点	キャラクタ	ネーミング	得点
	だいこん	80		さやえんどう	60		あさがお	30		チューリップ	10
	マスカット	90		レモン	60		いちご	40		ラディッシュ	10
	りんご	90		すいか½	70		マッシュルーム	40		だんご	20
	バナナ	100		ぶどう	70		トマト	50		チェリー	20
	すいか	100		ピーマン	80		ジャガイモ	50		にんじん	30

スモールフーズ

スモールフーズの種類はザっと20種。1コ1コの得点は高くないけれど、6つ食べるごとに高得点のジャンボフーズが出現するんだ。コツコツ食べて、でっかくハイポイント！　すききらいしないでどんどん食べよう。

©CAPCOM

ソンソン

残り19ラウンド 敵キャラ2種類のラクチン面

長い旅のはじまりはじまり。フーズとタケノコに目をつけてGO！ 出現する敵キャラは兵馬俑とピラニアだけだよ

敵キャラ① 兵馬俑

赤い目をチカチカさせながらソンソンを追いかけてくる。得点は1匹150点、編隊全滅で1000点だ。

○ソンソン・面…じ段にくる

タケノコのとりかた

タケノコは、ある場所を踏むとニョキニョキはえてくる。あともどりして、これをとれば計1500点だ！

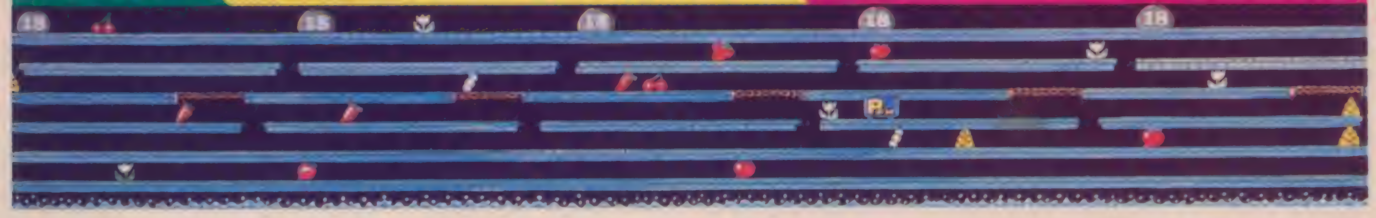
○ソンソンてくてく、天目ざして歩いていると

○ムクムクムクっと音がして、タケノコが出現！

○ふりかえって後もどり手に入れると1000点だ！

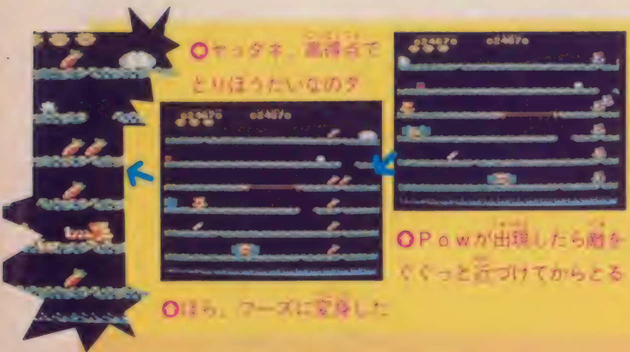
残り18ラウンド Powを使って一挙に高得点の面

ここには1コめのPOWがある。有効に使って得点をかせこう。2万点を超えるとソンソン（トントン）が1人増えるぞ



Powの使いかた

Powをとると敵がフーズに！ 有効に使って高得点だね。



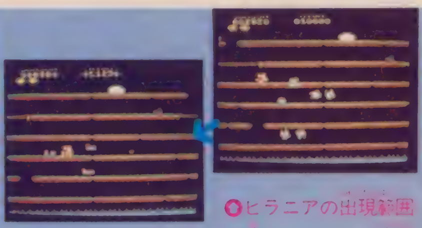
○Powが出現したら敵をぐぐっと近づけてからとる

○ほら、フーズに変身した

○ヤッタネ、高得点でとりほうだいなのダ

敵キャラ② ピラニア

下の海から出現、放物線を描き飛ぶ。得点は1匹50点、全滅500点。下から3段目にいると全滅させやすい。



○ヒラニアの出現範囲は決まっている。出現

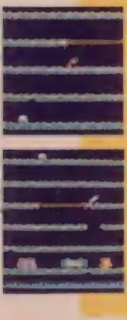
○ハッと気合を投げれ

敵キャラ③ コウモリ

画面上で編隊を組み波形に飛んでいく。得点は1匹50点、全滅500点。全滅のコツはピラニアと同じだ。

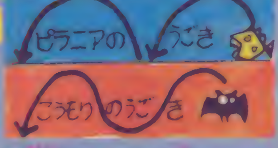
テクニック1 どの段で6つ目フーズをとるか

6つめのスモールフーズと同じ段にジャンボフーズ出現。とりやすい段を研究しよう。



○6つ目のスモールフーズをとると、画面の先のほうにジャンボフーズが出現するよ

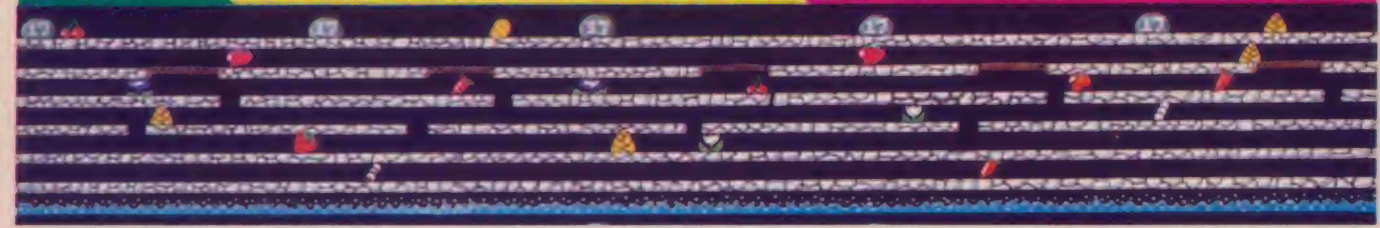
○スモールフーズ ○これをとれば



イラスト／マッド・ストロベリー

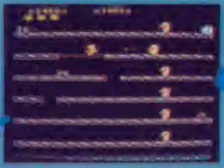
残り17ラウンド スピンスカルの壁を突破できるか?!

この面での最大の難関は、スピンスカルが大群でつくっている壁だ。これを突破しないと先へは進めない……。



敵キャラ④ 山ぞく

ソンソン(トントン)にやりを投げてくる。このやりも気合でOKだ。1人150点、全滅2000点。



○ソンソンと同じ段のが1発目のヤリを投げる

敵キャラ⑤ スピンスカル

道の上でクルクル回転しているドクロは、気合を5発当てなきゃ破壊できない。1コ500点。

注意!バクハツ音にソンソンびっくり、ワープ!

スピンスカルを調子よく撃っていると突然バシっ! ソンソン(トントン)がいきなりワープしちゃうことがある……。注意!

テクニック2 敵キャラ全滅ボーナスをとる

敵の編隊を全滅させるとボーナス点がもらえる。ただし2人のときは片方だけなのだ。

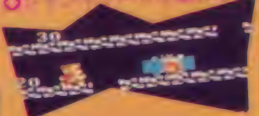
○山ぞく出現。これを2人で協力、全滅させよう!

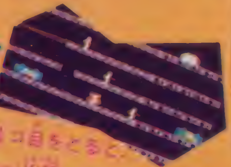
たけかもらえるんだ

○トントンは白

テクニック3 なにもないところからPowを出現させる

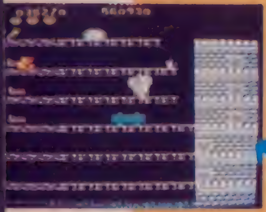
ジャンボフーズを8コ集めよう。従来画面上にあるもののほかにPowが出現するぞ。





Pow出現

○Powは得点にはならないが、敵キャラをコーコに!

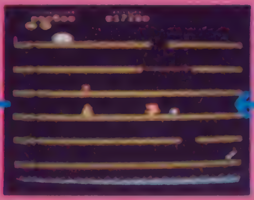


○とりのがしたら大損だぞ

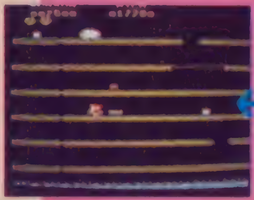
テクニック4 タケノコ出現時に2500点もらおう

タケノコが出現すると同時にタケノコをとると、なんと2500点もらえちゃうよ!

を覚えておき、タケノコがはえきらないうちにとることだ



からどんどん進む こんなにはなれたら、まずムリだ



ソンソン

テクニック 5 城壁クリア時に高得点をかせぐ

天竺までには6コの城壁が築かれている。この城壁クリア時に高得点をかせごう！

○城壁にはウォールスカル、これを全滅させなきゃダメ！

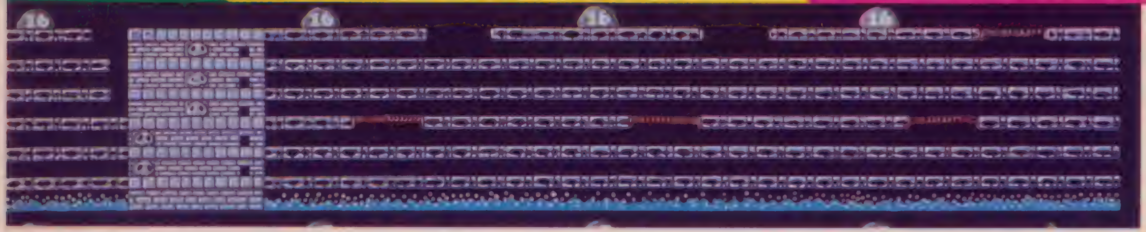
○城壁の窓からは城兵が出現、バクダンを投げてくるぞ！

○ウォールスカルは3発で消滅1コ1000点。全滅させると

○弥七が出現。とると4000～10000点の高得点だ！

残り16ラウンド 城兵のバクダンには注意が必要！

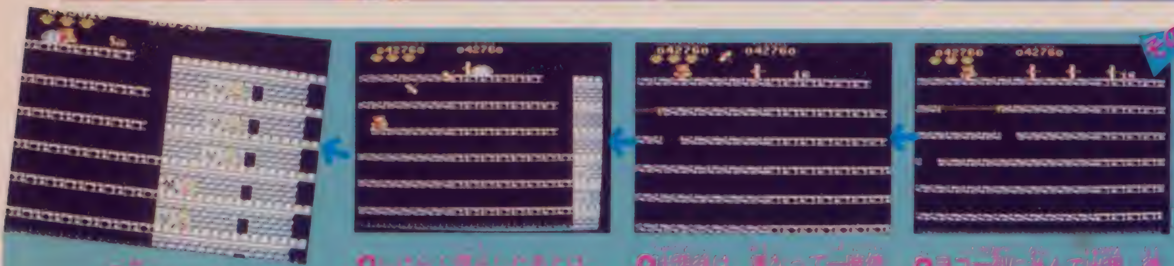
最初のとりでの画面。ここには城兵がいてバクダンを投げてくる。そのあとには大魔人が待ちうけてるぞ！



敵キャラ 6 赤トンボ

3種類の動きパターンがある。どれも画面上で一時停止したあとソンソンめがけて飛んでくるぞ！

その1



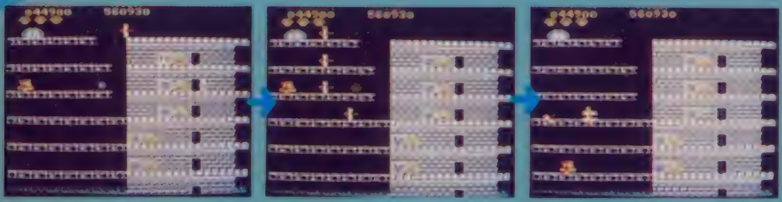
○ヨコ一列に並んで出現。得点は、1匹につき50点だ

○出現後は、重なって一時停止。このときに全滅させてしまうのがイチバンの良策！

○しばらく停止したあとは、ソンソンめがけてまっすぐに飛んでくる

○赤トンボ編隊を全滅させると500点だ！

その2



○少しずつ距離をおき、タテ4列で出現するパターン

○1列に並んだところで一時停止だ！

○[illegible]

その3

○もう1つはこんなふうに上下で2匹ずつ出現する

○そしてやっぱり重なった場所で一時停止

○このパターンがいちばんやりにくいかな!?

敵キャラ 7 大魔人

城壁のあとで出現。おのを投げ攻撃してくる。倒すためには7発の気合を当てなくてはダメだ！

○大魔人には[illegible]の3種類がいるが、[illegible]はどれも同じ

○おのは気合1発で消滅でき、得点は30点

○大魔人はやっつけるたびに得点が高くなっていくよ

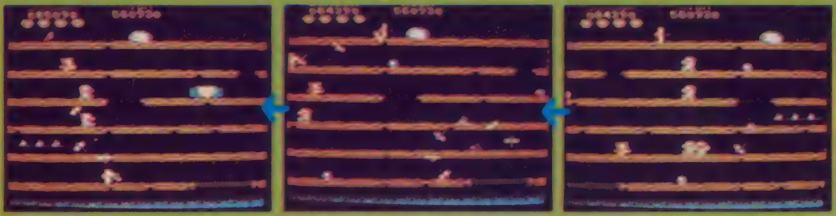
残り15ラウンド いちばんやっかいなハチ出現！

青トンボとハチが出現して、敵キャラは全部でそろった。特にいちばんやっかいなのが、2匹で出現するハチだ。

敵キャラ⑧ 青トンボ

6匹の編隊を組み出現。画面上をクルクル回転し、去っていく。得点は1匹50点、全滅で1000点だ。

○5段目にいるのがベスト。得点は1000点だ



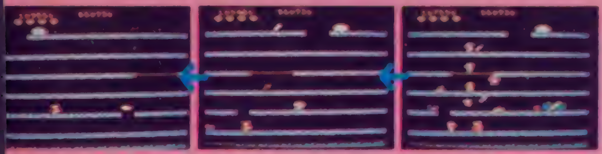
○画面右側より6匹で出現。出現時からクルクル回転する

○回転しながら少しずつ左へ移動。けっこうしつこいぞ！

○一定時間が過ぎると回転するのをやめ画面左側へ去っていく

テクニック6 お助けキャラを有効に使う

ジャンボフーズをとり逃すと出現する減点キャラは、ソンソンの大きな味方になるぞ。



○敵キャラが多いときや、追いかけられていて、ジャンボフーズをとり逃すと

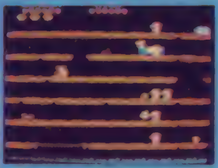
○同じ段から減点キャラが出現、画面前方に走り去っていく。そして……

○得点は低くなるが、ほかのジャンボフーズに変身だ

敵キャラ⑨ ハチ

2匹で出現、一時停止のあと確実にソンソンをめがけて飛んでくる。得点は50点。

○ハチの出現時の動きパターン



○一時停止の状態。すでにソンソンの方を向いているね

残り14ラウンド ラウンドはじめにタケノコ3つ

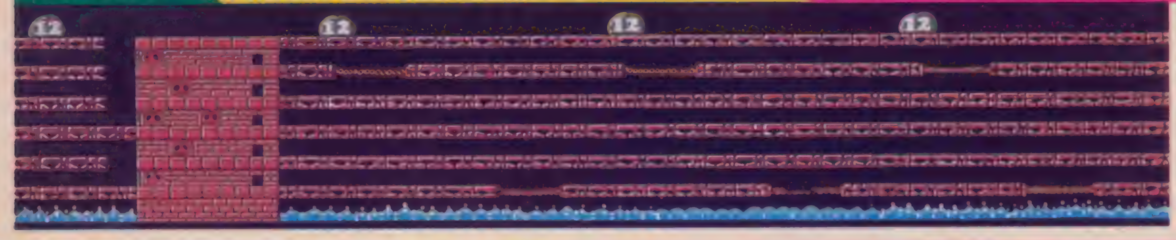
今までは各ラウンドに4つずつだったタケノコが、このラウンドには7つもあるぞ！ ウマく出現させよう！

残り13ラウンド そろそろムズくなってきたぞ

編隊を組みやってくる敵キャラたちが、わんさかでてきてもう大変！ 連射で気合を投げつけよう！

残り12ラウンド　敵の攻撃は前からだけではないぞ

ラウンドが進み、難しくなってくると、敵キャラクタが画面左側からも出現してくるようになる。まずは城壁前に注意！



テクニック8　大魔人は絶対に逃がさない!!

大魔人はひとりやっつけるたびに、得点が増えていく。逃したりしたら損するぞ！

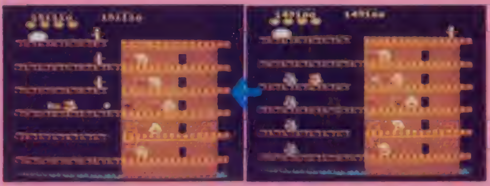
○[illegible]、大魔人との[illegible]！

○敵人を7体当てればまずは6000点の高得点

○さらに続けてやっつけると、7000点ももらえちゃうよ

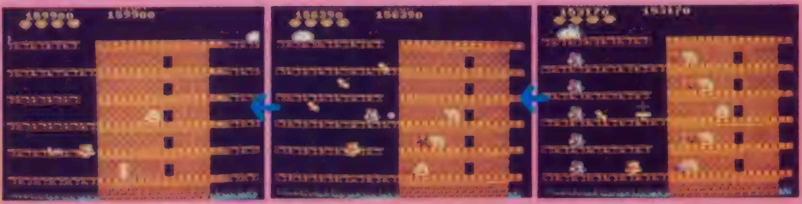
テクニック7　敵キャラクタ達の性格を利用する

敵キャラの性格をつかみ利用することも重要なポイントのひとつ。たとえば兵馬俑は前の編隊が1匹でも残っていると次がでてこないんだ。



○前は城壁、逃げられないので、編隊を全滅させ追いはらったが……

○たとえば城壁の前、後方から兵馬俑が編隊を組んでせめてきた



○ヤッタネ！ 兵馬俑をて城壁クリアだ！ 次の編隊がこないうちに先へ進もう

○そこで編隊の1匹だけを残して、ウォールスカルをすばやくやっつけてしまおう

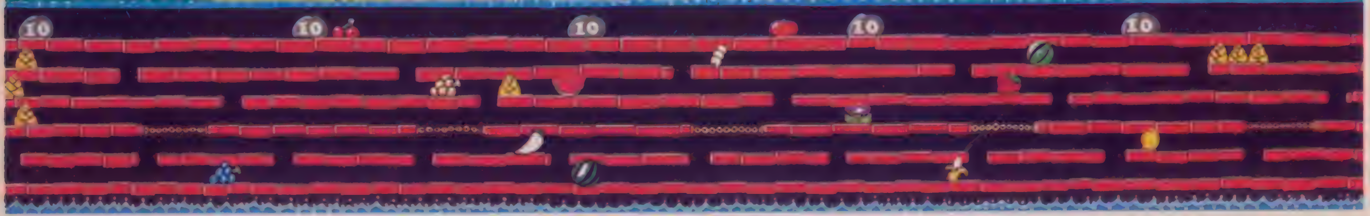
○またすぐに、次の編隊が後側からやってきてしまう……。カンベンしてほしいよナ

残り11ラウンド　比較的敵キャラの少ない面だ

このラウンドは敵キャラの出現があまりはげしくない。が、後ろのほうでは大魔人が出現するので油断をしてはダメだぞ。

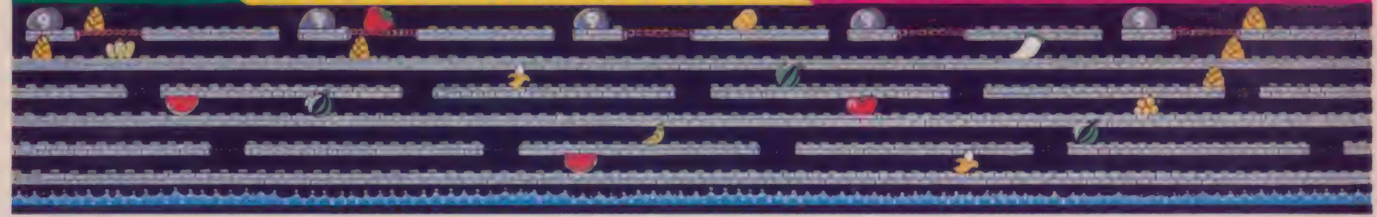
残り10ラウンド　またもやスピンスカル出現

このラウンドには、スピンスカルの壁が2ヵ所もある。ウマくすればかせげる面、ヘタをすると危険な面だ。



残り9ラウンド まだまだつづくスピンスカル壁

ここもスピンスカルがたくさんのラウンドだ。ただいままでよりもスピンスカルひとつひとつの間隔が長いのが特徴。



残り8ラウンド 城壁をこせば2コ目のPowが

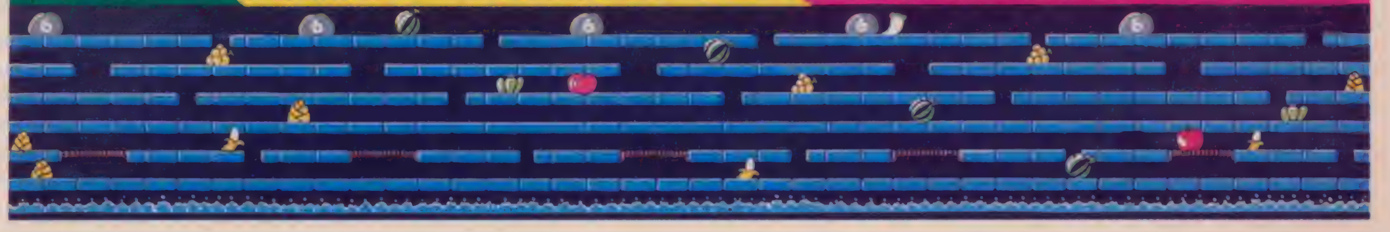
ウォールスカルの城壁をクリアすれば、2つ目のPowが出現。山賊やピラニアをフーズに変えてしまおう！

残り7ラウンド 敵キャラ編隊のはげしい攻撃

このラウンドに出現する敵キャラは、兵馬俑、山賊、赤トンボ。どれも編隊を組みしつこく追いかけてくるぞ！

残り6ラウンド 高得点のフーズがわんさかの面

ラウンドが進み難しくなるのに比例して、コモールフーズも得点の高いものが多く出現。できれば全部とりたいね。



残り5ラウンド タケノコ出現はここでオシマイ

残念ながら、隠しキャラのタケノコ出現はこのラウンドでオシマイ。キミは63本中、何本のタケノコを手に入れたかな!?

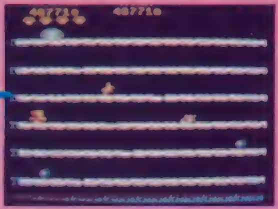
ソンソン

残り4ラウンド 城壁とスピンスカルの面だ

このラウンドから先、残り2ラウンドをクリアするまでフーズはおあずけ！ ここは城壁と敵キャラばかりの厳し〜い面だ

テクニック9 高得点のジャンボフーズを出現させる

ジャンボフーズの出現には"そこでとった6つのフーズの合計点×10倍の切り上げ"という方則がある。簡単に説明すると10、20、30、40、50、60点のフーズをとったなら、その合計は210点、10倍の切り上げで3000点のジャンボフーズが出現するのだ。



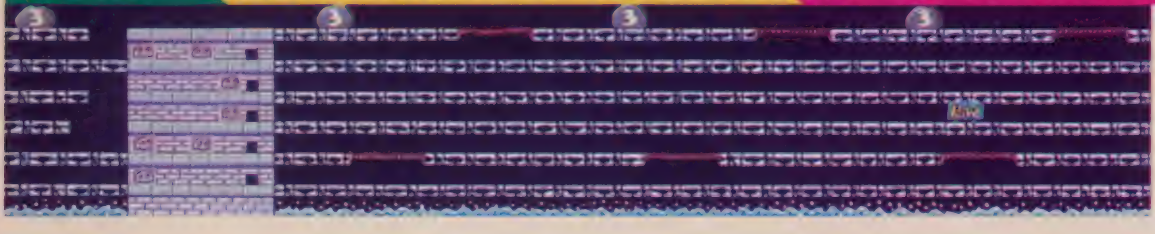
○どうせなら高得点のジャンボフーズがほしいよね

○得点の高いスモールフーズばかりを集めていけば——

○やった！ 10000点のジャンボイチゴが出現したよ！

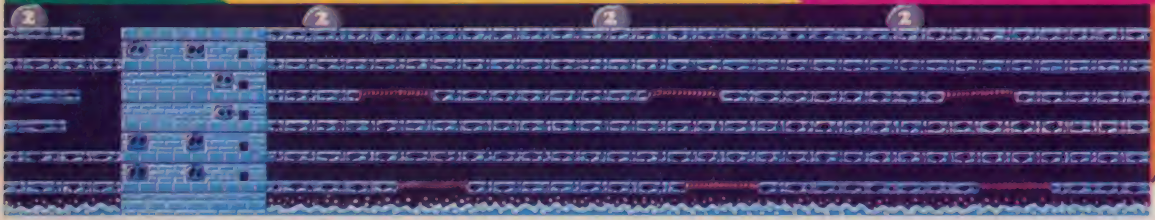
残り3ラウンド 最後のPowだ、ムダにするなよ！

城壁のあとには最後のPowがあるぞ！ これをムダになんかしたらもったいない。ココロして使うように！



残り2ラウンド 大魔人があとからあとから……

いよいよ天竺まで残りは2ラウンド。ところがいかせてなるものかと大魔人がジャマをし、攻撃してくるぞ！



残り1ラウンド 敵キャラなしのボーナス面だよ

やっとたどりついた天竺はなんと雲の上。ここはフーズばっかり。最後の得点かせぎに精をだそう。

○おシャカさまの手のひらにある巻き物をとればクリア。計4万点のボーナスが入るぞ！

アンケートに答えてトクしちゃおう！

ファミマガ 読者プレゼント

メ切は3月8日(消印有効)、発表は5月発売の6月号です。

またもや特大号！ 今月もカセット、サイン色紙などなどをど～んとプレゼント。応募はとじこみハガキでね！

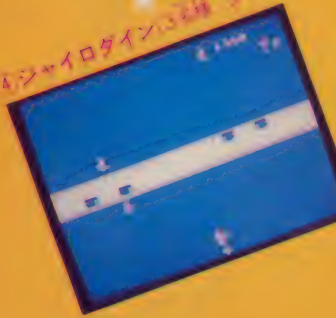
今月号で特集したオモシロゲームの中から……

①グーニーズ (3名様 コナミ)

②マグマックス (5名様 日本物産)

③サーカスチャーリー (3名様 ソフトプロ)

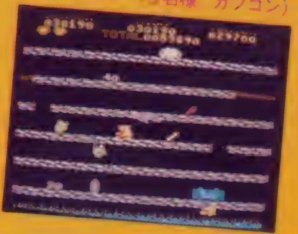
④ジャイロダイン (3名様 タイトー)



⑤ゼルダの伝説 (3名様 任天堂)

⑥超時空要塞 エクセドエクセス (5名様 トクマソフト)

⑦ソンソン (3名様 カプコン)



©コナミ・Nichibutsu・ソフトプロ・TAITO CORP・任天堂・CAPCOM・TOKUMA SHOTEN

12月号当選者発表！

※敬称は省略させていただきました

●パックランド
榎本豊司(広島県・12歳)
岩田 将(宮城県・12歳)
小嶋恵司(大分県・14歳)

●バーガータイム
東條裕之(東京都・9歳)
久安孝宏(岡山県・13歳)
内藤智代(福岡県・12歳)

●1942
川口修志(北海道・14歳)
福田浩昭(熊本県・12歳)

●ヴォルガードII
広瀬 孝(岐阜県・12歳)
清野 魁(東京都・15歳)
浜口昌洋(三重県・14歳)

●カラテカ
堀田佳則(大阪府・13歳)
福田康平(愛知県・9歳)
水沼靖明(埼玉県・14歳)

●ポートピア連続殺人事件
田中孝明(北海道・12歳)
坂本孝治(東京都・13歳)
栗田克美(愛知県・13歳)

●ルナーボール
下川泰伸(高知県・16歳)
小林 卓(千葉県・13歳)
熊谷義直(神奈川県・15歳)

●パチコン
まほのぶと(兵庫県・11歳)
あおやぎゆうじ(大阪府・12歳)
吉田 博(兵庫県・11歳)

●ダウボーイ
鈴木 進(愛知県・14歳)
牛丸宗臣(岐阜県・15歳)
浜谷裕司(北海道・8歳)

●チャレンジャー
井本年勇(高知県・12歳)
長浜 聡(埼玉県・10歳)

●スカイデストロイヤー
盛 一聡(大阪府・11歳)
小島宏之(神奈川県・12歳)
高様土門(東京都・9歳)

●マリオブラザーズ毛布
興津和成(埼玉県・10歳)
稲垣幸好(山口県・12歳)
岩田昌也(群馬県・8歳)
一橋篤志(東京都・12歳)
西谷直人(静岡県・10歳)

●サッカー毛布
原田 卓(奈良県・11歳)
寺岡博満(山口県・14歳)
今井(山口県・14歳)
山本慎治(広島県・14歳)
藤井直子(大阪府・17歳)

●F1レース毛布
井上昭文(京都府・13歳)
神谷博之(愛知県・13歳)

●ジグソーパズル
大石力正(山口県・12歳)
加賀裕章(愛知県・11歳)
横山孝夫(茨城県・11歳)

●カイト
林 大悟(福岡県・10歳)
萩野次郎(北海道・10歳)
いわさきみつひろ(熊本県・7歳)
伊藤仁一(福島県・9歳)
植田孝司(熊本県・8歳)
他25名様

●消しゴム
奥村秀行(長野県・13歳)
篠田昌洋(岐阜県・13歳)
伊藤英和(広島県・12歳)
近藤義人(香川県・10歳)
入江雅二(熊本県・10歳)
他15名様

●文具セット
山崎 薫(福岡県・11歳)
下田 隆(東京都・12歳)
大矢幸治(東京都・12歳)
早見 功(茨城県・8歳)
二瓶和弘(宮城県・13歳)
他15名様

●レターセット
松田浩和(北海道・9歳)
浜中 真(青森県・10歳)
水野正浩(愛知県・9歳)
矢吹明男(岡山県・11歳)
氏原高之介(長崎県・10歳)
他15名様

●1942バッジ
小山和彦(神奈川県・12歳)
吉野浩史(神奈川県・13歳)
細江 誠(岐阜県・13歳)
山田茂明(茨城県・12歳)
石毛泰彦(埼玉県・12歳)
他5名様

●シティコネクションポスター
村田和広(栃木県・12歳)
久保木貴紀(東京都・13歳)
庄子 哲(宮城県・12歳)
南沢尚志(北海道・13歳)
椎名大輔(北海道・12歳)
他25名様

辻 修一(宮城県・12歳)
二村孝行(静岡県・15歳)
庄子 晃(神奈川県・14歳)
佐藤 朗(秋田県・16歳)
岡元清治(大阪府・11歳)
他15名様

キャラ商品

サイン

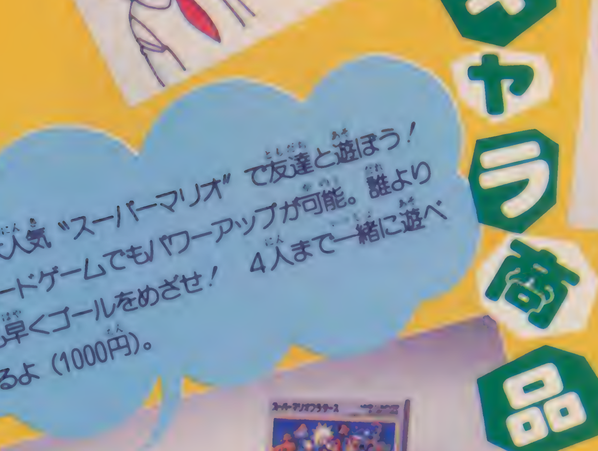
⑧山田ゴロ先生サイン色紙（15名様）

ファミリーベーシックの入門まんが「プログラマーたけし」の山田ゴロ先生のサイン色紙をあげちゃう!!「……たけし」の連載は残念ながら今月号でオシマイ。次のゴロ先生のまんがに期待しよう！

ジグソーパズルに100ピースが新登場。サイズもグ～ンとでかくなって、これは、つくりガイがあるぞ！　今回は〝スーパーマリオブラザーズ〟〝忍者くん魔城の冒険〟〝フロントライン〟〝ロードランナー〟の4キャラクタで各600円。これを各5名様にプレゼント。

⑨ジグソーパズル（20名様　TAKAHASHI）

大人気〝スーパーマリオ〟で友達と遊ぼう！　ボードゲームでもパワーアップが可能。誰よりも早くゴールをめざせ！　4人まで一緒に遊べるよ（1000円）。



⑩〝スーパーマリオブラザーズ〟ボードゲーム（5名様　TAKAHASHI）

ゲームの㊙テクつきのボードゲームだ！　かくれキャラシートにかくれキャラの出しかたが書いてあるぞ。実際のゲームでもやってみよう（1000円）。

⑪〝スカイデストロイヤー〟ボードゲーム（5名様　TAKAHASHI）

⑫最新人気ゲーム必勝作戦メチャガイド第3集（10名様　旺文社）

✪おなじみシリーズ第3集。楽しいゾ！

ブック BOOK

⑭頭脳戦艦ガルテクニックブック・左（各10名様　発行＝デービーソフト　発売＝徳間コミュニケーションズ）

⑬高機動戦闘メカヴォルガードIIテクニックブック・右

ファミマガ12月号「ファミコントレーナープレゼント（木村物産）」当選者発表（敬称略）

利根川智（岐阜県）、田中秀明（大阪府）、吉本誠（大阪府）、村岡宏祐（兵庫県）、片岡嘉広（東京都）、山本貴史（栃木県）、小山茂男（東京都）、大矢純（新潟県）、高井祐介（東京都）、中野恵太（奈良県）、一柳明良（岐阜県）、丸山直樹（山梨県）、幸田りえ子（埼玉県）、榎本剛士（神奈川県）、遠藤昭彦（愛知県）、中井均（岐阜県）、諸永達雄（福岡県）、米山弘紀（東京都）、菅野功一（大阪府）、橋本集（東京都）

今月号の記事

NO.	
1	表紙
2	グーニーズ
3	マグマックス
4	サーカスチャーリー
5	ジャイロダイン
6	ゼルダの伝説
7	スクープ！ 超新作最新情報
8	〈マップ特集〉超浮遊要塞エグゼドエグゼス
9	〈マップ特集〉テグザー
10	〈マップ特集〉ソンソン
11	超ウルトラ技50
12	〈まんが〉いっき殺人事件
13	〈まんが〉プログラマーたけし
14	〈プログラム〉ゲスター
15	〈プログラム〉スペースラスター
16	〈プログラム〉フライト
17	ディスクシステム情報第2弾
18	若先生の自作面コンテスト
19	ファミマガ認定ハイスコアルーム
20	ロットロットルーム
21	アンケート＆プレゼント
22	カセットベスト10
23	これからでる！ 新作カレンダー

ファミリーコンピュータMagazine 3月号読者アンケート

〈応募のきまり〉

右下のとじこみハガキに、今月号のプレゼントで欲しいものの番号1つ（①〜⑭まで）と、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、40円切手をはってポストまで。〆切は86年3月8日（消印有効)、発表は5月発売の6月号で〜す。

①あなたはファミリーコンピュータを持っていますか？

②あなたが持っているファミリーコンピュータのカセットを下の表より選んで○をつけてください(いくつでも)。

③これから買おうと思っているカセットを下の表より選んで、番号を書いてください（5本まで）

④パソコンゲーム、ビデオゲームからファミコン用にしてほしいというゲームはありますか？（ゲーム名、メーカー名、パソコンまたはビデオのどちらかを明記すること）

⑤あなたはファミリーコンピュータディスクシステムに興味がありますか？

⑥ディスクカードではどのようなゲームを出してほしいですか？（アドベンチャー、ロールプレイング、シューティング、スポーツゲームなど）

⑦今月号の記事のなかでおもしろかったものを左の表より3つ選んで番号を書いてください。

⑧また、つまらなかったものを3つ選んで番号を書いてください。

⑨今後、ファミマガでとりあげてほしい記事はありますか？

⑩あなたがファミマガ以外によく読む雑誌名を書いてください。

No	カセット名
1	アイスクライマー
2	アーバンチャンピオン
3	イー・アル・カンフー
4	エキサイトバイク
5	エクセリオン
6	F1レース
7	エレベーターアクション
8	ギャラガ
9	ギャラクシアン
10	クルクルランド
11	けっきょく南極大冒険
12	五目ならべ
13	ゴルフ
14	アストロロボ・SASA
15	サッカー
16	ジッピーレース
17	スーパーアラビアン
18	スターフォース
19	スパルタンX
20	スペースインベーダー
21	ゼビウス
22	ダックハント
23	ちゃっくんぽっぷ
24	チャンピオンシップロードランナー
25	ディグダグ
26	テニス
27	デビルワールド
28	10ヤードファイト

No	カセット名
29	ドアドア
30	ドンキーコング
31	ドンキーコングJR
32	ドンキーコングJRの算数遊び
33	ドンキーコング3
34	ナッツ＆ミルク
35	忍者くん
36	ハイパーオリンピック
37	パックマン
38	バルーンファイト
39	バンゲリングベイ
40	ピンボール
41	ファミリーベーシックV3
42	フィールドコンバット
43	フォーメーションZ
44	フラッピー
45	フロントライン
46	ベースボール
47	ホーガンズアレイ
48	ポパイ
49	ポパイの英語遊び
50	麻雀
51	マッピー
52	マリオブラザーズ
53	4人打ち麻雀
54	レッキングクルー
55	ロードファイター
56	ロードランナー

No	カセット名
57	ワイルドガンマン
58	ドルアーガの塔
59	バトルシティー
60	ワープマン
61	ゲイモス
62	ハイパースポーツ
63	ロボットブロック（ファミリーコンピュータロボット用）
64	ロボットジャイロ（ファミリーコンピュータロボット用）
65	本将棋
66	スーパーマリオブラザーズ
67	おにゃんこTOWN
68	シティコネクション
69	ルート16TURBO
70	ブーヤン
71	ヴォルガードII
72	頭脳戦艦ガル
73	ロットロット
74	エグゼドエグゼス
75	パックランド
76	バーガータイム
77	1942
78	カラテカ
79	ポートピア連続殺人事件
80	ルナーボール
81	忍者じゃじゃ丸くん
82	ダウボーイ

No	カセット名
83	チャレンジャー
84	スカイデストロイヤー
85	ツインビー
86	ボコスカウォーズ
87	ソンソン
88	キン肉マンマッスルタッグマッチ
89	パチコン
90	ぺんぎんくんwars
91	スターラスター
92	いっき
93	オバケのQ太郎ワンワンパニック
94	グーニーズ
95	マクロス
96	グラディウス
97	忍者ハットリくん
98	ボンバーマン
99	バイナリィランド
100	スペランカー
101	テグザー
102	マッハライダー
103	マグマックス
104	サーカスチャーリー
105	ジャイロダイン
106	ハイドライドスペシャル
107	マイティ・ボンジャック
108	ザ・キャッスル

アイレムのファミリー コンピュータ™用ゲーム・カートリッジ

アイレム・パーティ
irem

スペランカーで冒険、体験もう1つのプレゼント!!

A賞 サバイバル・ギア

500名様

サバイバルキットの内容：腕時計/ファイヤースターター/バンダナ/"HELP"と書いたビニールシート/サバイバルキャンディ/ワイヤーソー/ソリキット/カンオープナー/ハサミ/バンドエイド/ローソクがアルミ缶にパッケージ。（内容は変更することもあります。）

B賞 ペリカンカード・BOX

1000名様

Oリング付完全密閉BOX 5mの水深もへっちゃら。大切な宝物もウレタンフォームでガッチリガード。サイズH13×W22×D8cm（色は指定できません。）

PRESENT! '86 2/15まで

応募方法 アイレムのNEWカートリッジ「スペランカー」のケースに入っているアンケート用紙をおくりかえしてください。'86年2月15日までに届いたアンケート用紙の中から抽選で左の冒険・探険グッズをプレゼント。（アンケート用紙以外の応募は無効です。）

スリルを買うと宝物

発光ダイオード付 LED

新発売

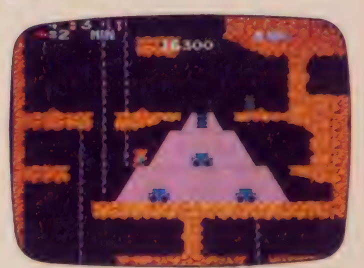
地底探険ゲーム

SPELUNKER

スペランカー™

奥深い地底洞くつから宝物をみつけだそう。ぶきみなゆうれい、こうもり、毒ガス、落とし穴など危険がつぎつぎとおそいかかる。すべてをクリアしてカギを手に入れ次の通路に進め。伝説のピラミッドへたどりついたらそこにはぼう大な宝物。さあ、スリルとアクションが君たちをまっている!

スペランカー IF-03 希望小売価格 4,900円



※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。

ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

©1985 IREM Licensed from Brøderbund

好評発売中

ジッピーレース IF-01 希望小売価格 4,500円

10ヤード ファイト IF-02 希望小売価格 4,900円

アイレム・パーティの住所・電話が変わりました。

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係 ©IREM CORP.

3誌横断 ウルトラクイズ
クイズベンチャー 正解当選者 大発表！

クイズベンチャーにたくさんの応募ありがとう！　正解は……

トラノハツユメ

です。キミの答えはあたりかな!?

こんなにあった 爆笑珍答大集合

このクイズけっこうムズかったかな!?　まちがいも多かった。思わず笑っちゃった解答を大紹介！

なんてったって多かったのは「トラノ……」ちがい。「トラノシメラノヨメイリ」、「トラノシメナワ」、「トラトラトラメ」、「トラノハツコイ」、「トラノタメダメ」、「トラノマメタン」、「トラノハナミズ」、「トラノ年12歳」、「トラノテタラメ」、「トラノハンシン」などなど。そして、これは教養がある、と好評だったのが「トラノクッサメ」(滋賀・赤尾クン、兵庫・松本クン)だ！　おつぎはハツユメシリーズ。トワノハツユメ、トドノハツユメなど。リエノハツユメ、ユミノハツユメ（テクポリ、ポシェットの編集部の女の子）と書いてきた4人には、2人から特別プレゼントがあるよ。チラノザウルス（茨城・星クン）、ハレーすいせい（大阪・平野クン）、キャリアライフ（横浜・徳田クン）、マドンカギアナ（愛知・白井クン）、ノストラダムス（宮城・高橋クン）、ツラノシメスト（東京・越川クン）などもオカシイね。

しかし、最低なのは兵庫のHクンと和歌山のIクン、答を書かずに応募しちゃダメでしょ！　Iクンは「正解だったらファミコン賞をください」とあるけど、正解なわけないっつーの。

さて、このまちがいハガキの中で、まちがいNo.1の座を争い、おしくも第2位だったのが「ナラノダイブツ」(青森・関川クン他5名)。不思議だなあ。では、最後に第1位に選ばれたのは、兵庫県・深田クンのトンデモキマシタ。

これが最高だね。深田クンには特製ノートをプレゼントするよ。ちゃんちゃん。

このほかにも笑える珍答がたくさんあって、応募期間中の3誌編集部は笑いのうず。キミたちのユニークなセンスには負けた……♡　なお発売中の「プログラムポシェットNO7」と2月18日発売の「テクノポリス3月号」でも、キミたちの珍答迷答大紹介！　こちらのほうも楽しく読んで笑っておくれ！

おまたせ!! 当選者発表

●特等　ファミスコー60S
大貫貴渉（東京都・13歳）
大野信一（神奈川県・12歳）
宮木　聡（神奈川県・13歳）
川村孝生（大阪府・14歳）
南沢　豊（長野県・14歳）

●1等　最先端ロボット
YUZO
滝沢正一（北海道・39歳）
阿部貴彦（千葉県・11歳）
奥富康晴（東京都・12歳）
倉元政信（石川県・13歳）
河川清吾（福岡県・13歳）
KIKUZO
登利屋修（秋田県・14歳）
伊藤史貴（埼玉県・10歳）
松尾裕王（神奈川県・15歳）
田村昌哉（大阪府・13歳）
三浦公士（大阪府・11歳）

●ファミマガ賞
ディスクシステム
佐藤典正（栃木県・9歳）

●テクポリ賞
コアヒット
山田克彦（三重県・12歳）

●ポシェット賞
コスモ2000
鵜沼　実（千葉県・13歳）

●2等　ゲームデジタル
井関敬幸（北海道・16歳）
新田基裕（北海道・16歳）
松本幸彦（群馬県・12歳）
大倉弘毅（千葉県・13歳）
実城憲司（千葉県・15歳）
工藤光顕（埼玉県・11歳）
柳馬寛明（東京都・14歳）
久保　徹（東京都・11歳）
酉井義臣（東京都・12歳）
増田達矢（神奈川県・13歳）
尾山順二（富山県・12歳）
東　宏彰（大阪府・14歳）
久保正彦（福岡県・13歳）
丸　亨也（福島県・17歳）
松岡隆之（兵庫県・13歳）
木村幸司（茨城県・13歳）
黒澤秀彦（東京都・22歳）
細川哲夫（愛知県・9歳）
高木大輔（長野県・18歳）
岡本輝紀（神奈川県・12歳）

●3等　原稿用紙セット
大作（東京都・11歳）
山口泰大郎（東京都・13歳）
新井先弘（東京都・14歳）
松本幸宏（群馬県・13歳）
中田隆弘（兵庫県・14歳）
菊池一孝（東京都・14歳）
飯塚考之（静岡県・12歳）
西村　聡（滋賀県・14歳）
関根敏一郎（福島県・11歳）
橋本敦志（東京都・12歳）
島田仁士（神奈川県・13歳）
古村邦子（東京都・39歳）
石塚正三（福岡県・12歳）
雲野寛之（東京都・14歳）
高橋冬樹（東京都・12歳）
鈴木敦思（新潟県・12歳）
門倉智行（埼玉県・13歳）
小林亨一（栃木県・13歳）
田島政広（群馬県・13歳）
河合慎一（岐阜県・15歳）
松田文晴（福島県・16歳）
西村京文（神奈川県・10歳）
宝来亨一（兵庫県・13歳）
清水孝俊（東京都・14歳）
中島謙仁（奈良県・14歳）
石塚義明（大阪府・15歳）
小出浩史（山形県・12歳）
森　秀典（長野県・16歳）
大塚龍治（愛知県・16歳）
遠藤英之（福島県・16歳）
梁川ていすけ（東京都・10歳）
小嶋真人（兵庫県・11歳）
奥野広和（京都府・19歳）
山崎信治（福岡県・13歳）
杉森大司（奈良県・12歳）
野崎康貴（東京都・12歳）
近藤　寛（東京都・12歳）
守屋裕之介（東京都・11歳）
中江悟（千葉県・14歳）
菅野史朗（神奈川県・13歳）
南雲克浩（群馬県・14歳）
植村和夫（鹿児島県・17歳）
田川三実（東京都・15歳）
小野雅民（宮城県・12歳）
朝倉宗幸（岡山県・17歳）
志村仁志（神奈川県・12歳）
中山　信（東京都・13歳）
定島紀史（石川県・12歳）
斉藤　茂（秋田県・13歳）
外立昇時（東京都・14歳）
井上健二（千葉県・15歳）
中島正太郎（神奈川県・12歳）
竹山嘉彦（埼玉県・13歳）
村元伸也（北海道・9歳）
萩原慎司（東京都・15歳）
田村純一（北海道・15歳）
井関敏幸（北海道・16歳）
藤本純夫（北海道・14歳）
古野幸一（大阪府・14歳）
野田国博（神奈川県・15歳）
桑原宗貴（京都府・14歳）
町山拝文（千葉県・15歳）
佐藤隆尚（神奈川県・14歳）
王田謙一（愛知県・16歳）
後藤　宏（広島県・14歳）
阿部政樹（群馬県・12歳）
渡辺泰史（岐阜県・13歳）
岡　広明（埼玉県・13歳）
星野喜一（東京都・14歳）
蜂谷勇治（岩手県・14歳）
小田部憲吾（神奈川県・13歳）
堀田真弘（愛知県・17歳）
岩原　豊（神奈川県・12歳）
山本真一（山口県・14歳）
鈴木三之（千葉県・13歳）
勝亦英夫（静岡県・14歳）
高木大輔（長野県・18歳）
井上寛晴（京都府・14歳）
川上貴弘（愛知県・13歳）
林　誠（岐阜県・14歳）
鍋島　豊（埼玉県・10歳）
多田芳久（山形県・13歳）
山本　武（東京都・12歳）
天野　浩（兵庫県・14歳）
樋口智之（北海道・13歳）
矢島慎也（東京都・14歳）
三浦尚弘（神奈川県・13歳）
稲荷　淳（石川県・12歳）
尺金知律（千葉県・12歳）
横山岳一（東京都・19歳）
中川　寿（埼玉県・14歳）
富岡大二（東京都・12歳）
三輪　昇（神奈川県・19歳）
久保俊樹（東京都・14歳）
本橋史朗（東京都・19歳）
松沢和幸（兵庫県・12歳）
小森秀一（栃木県・18歳）
早川竜弘（千葉県・13歳）
松本研太郎（神奈川県・14歳）
松山孝弘（石川県・14歳）

●愛読者賞
3誌1年分
萩原祐裕（福岡県・15歳）
森塚洵幸（東京都・14歳）
奥村篤司（大阪府・16歳）
近藤英雄（千葉県・15歳）
藤原隆一（北海道・15歳）
山田幸治（群馬県・17歳）
下島原和典（岡山県・14歳）
矢野高祥（山口県・17歳）
森川　大（静岡県・16歳）
小畑　啓（東京都・12歳）
※敬称略

※4等特製ノートは賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

●発送にはしばらく時間がかかります。楽しみに待っててネ！

ーションズ特別企画

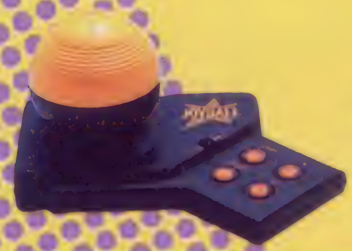
Goods グッズ 販売（はんばい）

● ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

アスキースティック

¥8,800（A-101）

（ファミリーコンピュータ専用ジョイスティック）



ジョイボール

¥3,980（H-101）

ファミリーキング

①タイプⅠ（1人用）　¥3,980（S-101）
②タイプⅡ（2人目用）¥3,800（S-102）

※タイプⅡは、タイプⅠに接続してご使用になれます（アダプターはいりません。）

ジュニアタオルケット

（130×160cm、綿100%）

①スーパーマリオブラザーズ　¥3,800（M-101）
②スパルタンX　¥3,800（M-102）
③エキサイトバイク　¥3,800（M-103）

毛　布

（140×100cm、アクリル100%）

①サッカー　¥4,500（M-104）
②F-1レース　¥4,500（M-105）
③マリオブラザーズ　¥4,500（M-106）

タオル4点セット

※②〜⑦の商品も各サイズは①と同じです。

①スーパーマリオブラザーズ	¥3,300（M-107）
②サッカー	¥3,300（M-108）
③F-1レース	¥3,300（M-109）
④ドンキーコング	¥3,300（M-110）
⑤スパルタンX	¥3,300（M-111）
⑥エキサイトバイク	¥3,300（M-112）
⑦マリオブラザーズ	¥3,300（M-113）

バスタオル	60×118cm	（綿100%）
スポーツタオル	40×105cm	（綿100%）
フェイスタオル	33× 80cm	（綿100%）
ミニタオル	33× 33cm	（綿100%）

徳間コミュニケ

ファミコン通信

限定1000セット

ボードゲーム3点セットA

¥3,000（T-102）
（エキサイトバイク
スーパーマリオブラザーズ
スカイデストロイヤー）

※金額の右（　）の中が商品番号です。注文の際は、商品名と商品番号を必ず確認して下さい。

限定1000セット

ボードゲーム3点セットB

¥3,000（T-103）
（マリオブラザーズ
ドンキーコングJR
アイスクライマー）

限定1000セット

ジグソーパズル4点セット

¥2,400（T-101）
（スーパーマリオブラザーズ　フロントライン
忍者くん魔城の冒険　ロードランナー）

よくわからない人は、
お父さんやお母さんに
きいてから注文してね☆

購入方法

〈お問い合せ〉時間3:00～5:00
〈ファミコングッズ係〉TEL 03-501-5308
03-591-9161

キリトリ線

申し込み書（ファミコン3月号）　　通信販売期限3月15日まで

氏名	電話	性別　男・女
住所		年齢　　歳

商品名	商品番号	個数	品代	送料	合計金額
				700円 ※送料は、10,000円以上購入の場合は無料です。	

●申し込みは、他の用紙でも結構です。ボールペン等ではっきりお書き下さい。

キリトリ線

★購入希望の方は、左記の申し込み用紙に商品名、商品番号、個数と必要事項を記入し、品代、送料の合計金額を同封の上、必ず現金書留で送って下さい。
★送料は購入額合計1万円以下の場合は700円です。ただし1万円以上の場合は無料となります。（送料には、郵送料と梱包料が含まれています）
★現金書留以外の送金方法（普通郵便、切手、為替など）では、不明の際、責任を負えませんので受付け致しません。
★品物は、現金書留到着後、約1～2週間でお届け致します。
★受付は、在庫がなくなり次第、締切ります。尚、品切れの場合は、品代、送料共に返金させていただきます。
★万一、商品が不良の場合は商品到着後7日以内に返品下さい。尚、返送料は当社にて負担致します。

申し込み先
〒105 東京都港区新橋1—18—21
㈱徳間コミュニケーションズ
FCMファミコングッズ3月号係

テン 10 12月度西武百貨店池袋店調べ

めまぐるしく次々と発表される新作ゲーム。サイクルの速いファミコン界で生き残っていくのはいったいどんなゲームなんだろう。興味シンシンのカセットベスト10。装いも新たに発表デス！

NO.3 先月NO.6

ポートピア連続殺人事件

エニックス　5500円

©エニックス

一転二転の殺人事件。真犯人は意外な人物かも。

NO.2 先月NO.4

忍者じゃじゃ丸くん

ジャレコ　4900円

©ジャレコ

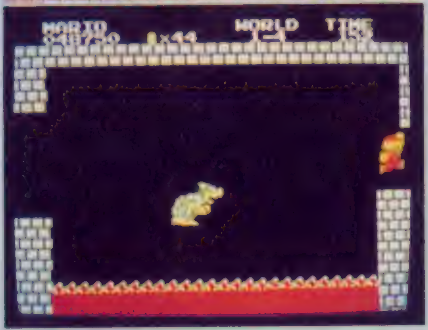
敵キャラもかわいいゲームだね。健闘の2位。

今月のピカいち 先月NO.2

スーパーマリオブラザーズ

任天堂　4900円

©Nintendo



先月キン肉マンの猛パンチに敗れたマリオとルイージ。スーパーキノコのおかげで4週連続トップにおどり出て、今月あっさりとNO1にかえり咲いたのだった！　この人気はいったいどこまで続くんだろうネエ……。てエしたもんだい！

週間ベスト10

	12/2～12/8	12/9～12/15	12/15～12/22	12/23～12/29
1	スーパーマリオブラザーズ	スーパーマリオブラザーズ	スーパーマリオブラザーズ	スーパーマリオブラザーズ
2	ポートピア連続殺人事件	ポートピア連続殺人事件	オバケのQ太郎ワンワンパニック	忍者じゃじゃ丸くん
3	キン肉マンマッスルタッグマッチ	忍者じゃじゃ丸くん	忍者じゃじゃ丸くん	オバケのQ太郎ワンワンパニック
4	いっき	キン肉マンマッスルタッグマッチ	いっき	ボンバーマン
5	バックランド	1942	キン肉マンマッスルタッグマッチ	ポートピア連続殺人事件
6	忍者じゃじゃ丸くん	いっき	1942	スペランカー
7	重機動戦記メカヴォルガードII	バックランド	ボンバーマン	いっき
8	スペランカー	超時空要塞マクロス	チャレンジャー	チャレンジャー
9	チャレンジャー	スペランカー	超時空要塞マクロス	バックランド
10	スターラスター	チャレンジャー	バックランド	1942

恒例カセットベスト

NO.7 先月No.5
パックランド
ナムコ　4500円

©㈱ナムコ

みごと完全攻略できたコはどのぐらいいるのカナ？

NO.6 初登場
いっき
サン電子　4900円

©サン電子

お百姓さんの根性はすごいダス。ユニークキャラに注目。

NO.5 初登場
オバケのQ太郎 ワンワンパニック
バンダイ　4900円

©藤子／小学館／テレビ朝日

さっすが有名人のQちゃん。グングン順位がのびました。

NO.4 先月No.1
キン肉マン マッスルタッグマッチ
バンダイ　4900円

©ゆでたまご／集英社／NTV／東映動画

ウル技ぎっしりのおもいっきり動きのあるゲームなのだ。

ただいま 赤丸急上昇

ボンバーマン
ハドソン　4900円

©HUDSON SOFT／MOMO

大人でも楽しめる頭脳ゲームだね。

ツインビー
コナミ　4900円

©コナミ

こりゃいうことなしのオモシロさ。

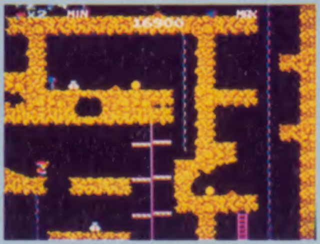
NO.10 先月No.3
チャレンジャー
ハドソン　4900円

©HUDSON SOFT／MOMO

チャレンジ精神は何ごとにも大切。来月もファイト！

NO.9 初登場
スペランカー
アイレム　4900円

©1985 IREM Licensed from Broderbund



不気味な洞くつ探険。ムズいからこそ長く楽しめるネ。

NO.8 初登場
1942
カプコン　4900円

©カプコン

次から次へとやってくる敵機。こいつは手強いぜ！

ひとめでわかる!! 新作カレンダー

2月

- ●ゼルダの伝説 ★任天堂♥2月21日♣2600円
- ●グーニーズ ★コナミ♥2月22日♣4900円

3月

- ●マグマックス ★日本物産♥3月上旬♣4900円
- ●サーカスチャーリー ★ソフトプロ♥3月上旬♣4900円
- ●ジャイロダイン ★タイトー♥3月13日♣4900円
- ●謎の村雨城 ★任天堂♥3月3日♣2600円
- ●ディグダグII ★ナムコ♥2～3月♣4500円
- ●8日 ファミマガ4月号発売日
- ●マイティ・ボンジャック ★テクモ♥3月10日♣5000円
- ●忍者ハットリくん ★ハドソン♥3月上旬♣未定
- ●バルトロン ★東映動画♥3月20日♣4900円
- ●ハイドライドスペシャル ★東芝EMI♥3月21日♣4900円
- ●ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境★バンダイ♥3月末♣4900円
- ●ビーウィング★データイースト♥3月末♣未定
- ●グラディウス ★コナミ♥3～4月♣未定

4月～未定

- ●ピットストップII★ポニー♥4月上旬♣未定
- ●魔界村 ★カプコン♥4月上旬♣未定
- ●ザ・キャッスル ★アスキー♥4月♣4900円
- ●影の伝説 ★タイトー♥4～5月♣未定
- ●3Dウガウガ ★アスキー♥5月♣未定
- ●アーガス ★ジャレコ♥未定♣未定
- ●フェアリーランドストーリー ★タイトー♥未定♣未定
- ●グレートソードマン ★タイトー♥未定♣未定
- ●ソロモンの鍵 ★テクモ♥未定♣未定
- ●スーパースターフォースラビアス ★テクモ♥未定♣未定
- ●セクロス ★日本物産♥未定♣未定
- ●テラクレスタ ★日本物産♥未定♣未定
- ●アルゴスの戦士★テクモ♥未定♣未定
- ●アトランチスの謎★サン電子♥4月♣未定

表のみかた

★メーカー名
♥発売予定日
♣予価

©Nintendo・コナミ・ソフトプロ・TAITO CORP・TECMO・東映動画・T&Eソフト・Nichibutsu・㈱ナムコ

必殺 操縦桿(そうじゅうかん)でやっつけろ

新兵器ゲーム(コントロール)に負けるな!
ファミキンで楽勝!!

発売中

タイプI型 ¥3,980
〔セレクト、スタートスイッチ付〕

タイプII型 ¥3,800
〔2人目用のジョイスティックです。タイプIのソケットに差し込んでご使用下さい。写真参照〕

★お求めは、お近くのデパート、玩具店、スーパー、有名マイコンショップで!!

コクピット型ハンディスティック

今、主流のパソコンスティックをファミコンに。

トップスイッチとベーススイッチが切りかわる!

スイッチが回転 なんとワンタッチ

ファミリーキングは斜め方向へスムーズに、そして手を放すとすみやかにセンターに戻り操作性はきわめて抜群です。またハードな操作に耐えられるよう丈夫な構造になっています。さらにファミリーキングはゲームのフィーリングにあわせてエンジョイできるようにスイッチ部を回転させたり、トップスイッチとベーススイッチを切り換えたりしてグッドポジションを得られるよう新しい機構をふんだんに取り入れてあります。思う存分に楽しんで下さい。

タイプII(2人目用)も接続は、簡単! ダブルスもまた楽しいヨ!

タイプI型にタイプII型(2人目用)のコネクター差し込み口がついています。

ファミリー コンピュータ™ 専用コントローラー

FAMILY KING™

ファミリーキング

対応しないソフト 《任天堂》ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀 《ハドソン》ナッツ&ミルク、ロードライナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ 《コナミ》けっきょく南極大冒険。(初期製品のみ)

●任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

macro technica スピタル産業株式会社 〒101東京都千代田区外神田1-16-1 ☎(03)251-2918(代)
入手困難の場合は当社までご連絡下さい。

※本ジョイスティックは当社のオリジナル構造で実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。

ファミリーコンピュータ Magazine
1986 3月号
昭和61年3月10日発行
第2巻第3号(通巻8号)
発行人 栃窪宏男
編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集部直通☎03(459)1700(代)
特別定価380円

今、ソフトは買う時代から書き換える時代へ//

ファミリーコンピュータ™ディスクシステム

ディスクシステムはファミリーコンピュータのニューメディア

ディスクドライブ
RAMアダプタ
希望小売価格 15,000円

1枚のディスクカードで 様々なソフトに書き換えることができる。

ディスクカード1枚の記憶容量がROM式カセットの約3倍。

"自分の記録"を ディスクカードに残すことができる。

任天堂の工場でゲームソフトを書き込んだディスクカードに、解説本を付けて販売致します。

希望小売価格	希望小売価格
2,600円	2,500円
(解説本付)	(取扱説明書付)

ディスクライターを使って、ディスクカードのゲームソフトを書き換えることができます。

書換料 500円
(1ソフト)

ディスクカードは、パソコンに使用されているフロッピーディスクとは全く違う、渦巻き磁化記録方式の採用で高速度のデータの書き込み、読み出しをすることができます。

ディスクドライブは、記録されたデータを専用特殊ヘッドを使って読み出したり、書き込んだりする装置です。

RAMアダプタは、ファミリーコンピュータ本体のカセットコネクタに差し込むと、"書き換えができるROM式カセット"の役割りを務めます。

任天堂株式会社

□本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番 TEL(075)541-6113番(代表)
□東京支店 〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL(03)254-1781番(代表)
□大阪支店 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL(06)271-4155番(代表)
□名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL(052)571-2506番(代表)
□札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地 TEL(011)621-0513番(代表)
□岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL(0862)52-1821番(代表)

雑誌 17775-3
© by Tokumasyoten 1986 印刷 凸版印刷 Printed in Japan